AMIGA • ATARI ST • IBM PC • COMMODORE • ATARI

52 STRONY
ZAWIERA KGB NEWS

SECRET SERVICE

KWIECIEŃ (4/94)
INDEX 321052
ISSN 1230-7726
CENA 18500

UWAGA GRAVIS ULTRASOUND

12

ELITE 2 – FRONTIER • PATRIOT • KING MAKER • SHADOWS OF DARKNESS • HARRIER AV8B • SPACE HULK • BLACK CRYPT • RAMPART • BIGFOOT • MIGHT AND MAGIC 5 • SHADOW CASTER • SYNDICATE PL • BUBBA'N'STIX • SAM'N'MAX • i inne



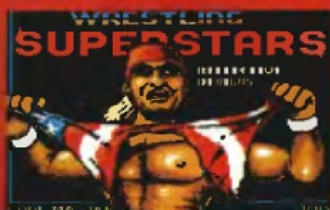
COMBAT AIR PATROL



FURY OF THE FURRIES



TREASURE ISLAND



WRESTLING SUPERSTARS

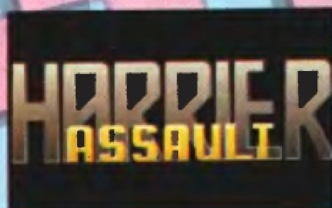
WSZYSTKO O AMIGACH
PRZEGLĄD MORDOBIĆ

Grafika: Gods, Quest for Glory 4 (Pegaz Ass)

MENU

Powiadają, że nie będzie źle.

Redakcja















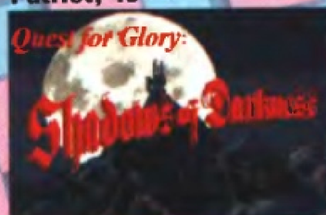








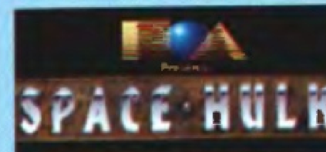


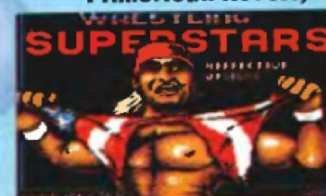












SECRET SERVICE MAGAZYN GIER KOMPUTEROWYCH

Redaktor naczelny
Marcin Przasnyski
Z-ca red. nacz.
Waldemar Nowak

oraz
Paweł Chmielowiec
Andrzej Cwalina
Krzysztof Gałczyński
Dariusz Góralski
Marcin Kamil Górecki
Marcin Gutkiewicz
Paweł Jankowski
Lech Kalwas
Piotr Kos
Piotr Agnieszka Lutostański
Piotr Mańkowski
Jacek Marczewski
Kamil Mętrak
Mateusz Przasnyski
Robert Rogowski
Tomasz Rogowski
Paweł Sikora
Bogdan Stępień
Bogdan Wiciński
Anna Maria Woźniak

Design & DTP
STUDIO ProScript
Pegaz Ass®

Druk
Wojskowe Zakłady Graficzne, Warszawa,
ul. Grzybowska 77

Nakład 104 000 egz.

Wydawca
ProScript Sp. z o.o. – Warszawa

Adres redakcji
ul. Wronia 35/37
00-846 Warszawa
tel. (0-22) 201-26[illegible] w. 550
(godz. 9^{00}-15^{30})
TYLKO dla faxujących
fax (0-22) 209-309

Special bonus gre[illegible]
Dembud (za spe[illegible]),
Aerosmyth ([illegible]),
Victoria (za nie-wy[illegible]),
Radio WaWa [illegible]

Special [illegible]
Poczta ([illegible])
Rafle[illegible]

Rzut Okiem:



THE ELDER SCROLLS THE ARENA

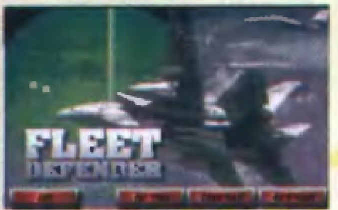


IBM PC

Jedna z pierwszych gier oficjalnie datowanych na 1994 rok i zarazem pierwsza gra role-playing firmy BETHESDA wstrząsnęła światem komputerowego RPG. Łącząc najlepsze pomysły z szerokiej rzeszy gier role-playing, osadzając akcję w klasycznym świecie D&D i wprowadzając płynną grafikę spotykaną dotąd raczej w zręcznościówkach, firma ma szansę długo pozostać na ustach graczy. O zaawansowaniu technologicznym gry niech świadczy też fakt, że samodzielnie obsługuje kartę dźwiękową GUS, generując muzykę odpowiednią. Jedynym jak dotąd zauważonym niedociągnięciem jest sposób walki z przeciwnikami – nie wystarczy klikanie kursorem broni na atakowanej postaci, lecz trzeba „przeciągnąć" nim po ekranie.



F-14 FLEET DEFENDER



Nowy symulator z MICROPROSE (samolot Grumman F-14 Tomcat) jest kolejnym krokiem naprzód w rozwoju tego typu gier. Słynne burzowe niebo z F-15 III stało się jeszcze bardziej ponure i złowrogie, zaś samoloty nabrały wyraźniejszych kształtów i otrzymały tekstury nawet z napisami na skrzydłach. F-14 to przede wszystkim wsparcie floty, a więc start z lotniskowca i misje nad morzem – głównie w nocy. Znawcy gatunku wyrażają się bardzo dobrze o F-14, a my czekajmy na ukazanie się tej gry na polskim rynku, bowiem zgodnie z tradycyją podstawa do posmakowania gry znajduje się w podręczniku.



FRED's BACK 3

Commodore 64

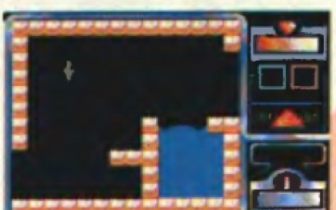
Po wielkim sukcesie wcześniejszych części tej zabawnej gierki, grupa COSMOS DESIGNS postanowiła kontynuować przygody dzielnego pomidorka. Jest to gra platformowa z bajecznie kolorową grafiką i przyjemną dla ucha muzyką. Jak to zwykle bywa w platformówkach, bohater musi przejść przez wiele dziwnych krain, by w końcu zmierzyć się ze złym demonem. Gra ta powinna spodobać się szczególnie fanom SUPER MARIO BROS.



LAZARUS

Commodore 64

I oto mamy następną polską gierkę grupy INFLEXION DESIGNS, autorów takich tytułów jak EOROID, CASTLE czy DROID. Lazarus to imię tytułowego bohatera, a sama gra jest kontynuacją CASTLE. Gra zawiera mnóstwo komnat, w których znajdują się: teleporty, różnego typu pułapki oraz podejrzane kreatury, w które należy strzelać.



PHOBOS'99



IBM PC

Nowa gra polskich programistów ma odpowiednio katastroficzną legendę: laboratorium na Phobosie ma eksplodować! Jako zjadacz kropek Czerwona Kula masz temu zapobiec oczyszczając teren laboratorium z materiałów rozszczepialnych. Do sprawdzonego pacmanowego pomysłu dobudowano co najmniej pięć razy tyle atrakcji, przez co gra nie sprawia wrażenia oklepanej – jest po prostu atrakcyjnym tytułem z gatunku gier logiczno-zręcznościowych.

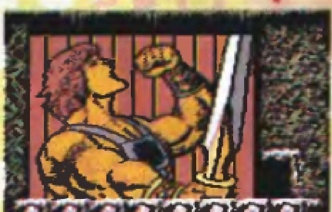


PHOBOS'99 jest grą firmy ZiP Soft z Gliwic, na razie drugim po SŁOWNIKU ANGIELSKO-POLSKIM programem firmy. Gra ma szansę odnieść sukces na miarę najlepszych polskich gier, jak np. ELECTRO BODY.

SPLITTER

Commodore 64

Pod tym tytułem kryje się kolejna, całkiem fajna gra polskich autorów z firmy L.K. AVALON. Zabawa polega na układaniu rysunków z małych cząstek – czyli puzzle. Wykonanie gry jest przyzwoite, szczególnie od strony graficznej, poza tym to następne chwalebne dokonanie polskich autorów na gruncie wciąż dobrego Commodore. Warto się zainteresować.



TIME LOCK

Amiga

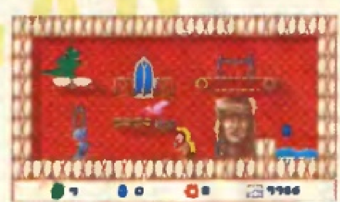
Z reguły gierki pisane przez BOEDER SOFTWARE nie wzbudzały zbyt wielu emocji. Tym razem firma postanowiła zrobić coś logicznego, niezbyt skomplikowanego, mającego trafić do szerokiej gamy odbiorców. Pomysłem w sumie nie możemy być zaskoczeni, bo Tetrisów i Tetrisopodobnych produktów jest bez liku. Pomimo dosyć sceptycznego nastawienia do tej gierki, moje zdanie uległo zmianie dzięki namiętnie zagrywającej w nią siostrze. Okazało się, że Tetrisomania wzbogacona o możliwość zmiany spadających tylko pionowo trzyczęściowych klocków jest świetną zabawą dla dwojga kochających się jak pies z kotem osób.

Zaczęło się ustawianie w pionie, poziomie i jak tylko się dało spadających owoców, znaków drogowych, komputerów. W zależności od zamiłowań można tak ustawić konfigurację, że znienawidzone komputery nam się nie ukażą. Trzy banany w pionie, trzy jabłuszka w poziomie i gramy dalej.

SMUŚ

Amiga, IBM PC

Przygody małego smoczęcia w wielkim zamku to temat nowej gry firmy L.K. AVALON. Tytułowy Smuś musi uciec ze starych Ruin, gdzie został uwięziony przez Lodowego Barona. Gra jest nieskomplikowaną, choć trudną platformówką, konwersją z Atari XL/XE. Uwagę zwraca niezła grafika, szczególnie animacje skwierczących w smoczym ogniu przeszkadzajek. Trzeba też pochwalić autorów za szczególnie dobrze napisaną instrukcję, w sam raz dla adresatów gry.



STRIKE COMMANDER CD

IBM PC

Za kompaktową edycję STRIKE COMMANDERA uznanie należy się zarówno programistom z ORIGIN, jak i firmie IPS, która w krótkim czasie sprowadziła program do Polski. Krążek CD zawiera znaną nam grę STRIKE COMMANDER, wzbogaconą o dodatki – SPEECH PACK oraz pakiet nowych misji TACTICAL OPERATIONS. Kod gry został znacznie usprawniony, co widać po większej płynności animacji i krótszym czasie wczytywania. Wersja CD ma też znacznie lepsze efekty dźwiękowe.

Całość zajmuje tylko 150 MB, z czego na twardym dysku odkłada się ok. 1.5 MB kodu startującego. Wolna część krążka odloguje, szkoda że nie dograno tam konwencjonalnej muzyki.



...inne

Z innych nowości można wymienić długo oczekiwaną commodorowską wersję LEMMINGÓW. Premiera miała miejsce 15 marca br. Jednak firma PSYGNOSIS ma małe problemy z reklamą, co wiąże się z przejęciem firmy przez koncern SONY. Gra powinna ukazać się w sklepach już wkrótce. Kolejny tytuł znany posiadaczom 16-bitowców to TRODDLERS, gra o zasadach zbliżonych do LEMMINGÓW. Gra ta zostanie wydana przez angielską firmę STORM/SALES CURVE. Jest już też PARANOID – kolejna mutacja ARKANOIDA, z doskonałą grafiką w tle.

Firma OCEAN planuje wydanie JURRASIC PARK na C-64, a KONAMI prawdopodobnie wyda też BATMAN RETURNS. Inne domy softwarowe także nie próżnują i już wkrótce możemy się spodziewać paru innych znanych z 16-bitowców tytułów gier m.in. znakomitej gry zręcznościowej ZOOL.

Wieści z naszego podwórka: firma MAREX wychodzi na rynek z od dawna zapowiadaną grą FORTUNA KOŁEM SIĘ TOCZY z edytorem haseł, sklepem i innymi atrakcjami. W niedalekich planach jest też pakiet gier logicznych oraz przyjemna gra przygodowa KACPER.

Zebrali: Dirk Bravado, Harti, Wicik

Świat idzie naprzód. Jest zapotrzebowanie na dobry dźwięk, czego najlepszym dowodem jest pojawienie się nowej karty dźwiękowej – GRAVIS ULTRASOUND.

KUPUJEMY

Kartę sprowadzane do Polski przez firmę PMC można kupić już w coraz większej liczbie sklepów, a także na giełdach. Cena wersji podstawowej (z pamięcią 256 KB) nie przekracza pięciu milionów złotych. Jednak jeśli zdecydujesz się rozszerzyć jej pamięć (o tym – później), musisz dokupić opcjonalnie 256, 512 lub 768 KB RAM. Sprzedawcy zwykle oferują takie rozszerzenia – pamięci te to zwykłe kości DRAM. Zamiast je kupować, można spróbować odzysku ze starej karty graficznej lub zbędnej płyty AT 1 MB.

OTWIERAMY

Na komplet składa się oczywiście karta, oraz porządna dokumentacja i sześć dyskietek z oprogramowaniem. Wszystko jest zapakowane w osobne tekturowe pudełka i zabezpieczone przed uszkodzeniami – niby drobiazg, ale pozytywnie świadczy o podejściu do klienta.

INSTALUJEMY

Dla uniknięcia konfliktów wyjmij posiadaną kartę dźwiękową. Wciśnij kartę GRAVIS ULTRASOUND w szesnastobitowy slot i zacznij instalować dołączone oprogramowanie. Po instalacji GUS jest gotowy do pracy. Instrukcja dokładnie opisuje procedurę postępowania: muszą być dokonane jeszcze odpowiednie wpisy w plikach config.sys i autoexec.bat.

Jeżeli chcesz zainstalować w komputerze GUS razem z np. SoundBlasterem, to ustaw im różne konfiguracje:

GUS adres=240, IRQ=11, DMA=3
SB adres=220, IRQ=7, DMA=1

Proponuję jednak odłożyć tę zabawę na później.

TESTUJEMY

Oprogramowanie GUSa jest najlepsze ze spotykanych przy kartach dźwiękowych. Na dyskietkach znajdują się:

- emulator SoundBlastera (SBOS) i GeneralMIDI (ULTRAMID)
- sequencer MIDI (MIDISOFT SESSION)
- program muzyczny bazujący na gitarze (POWER CHORDS)
- sampler (ULTRASOUND STUDIO 8)
- playery do modułów (*.mod) pod DOS i WINDOWS
- playery do MIDI (*.mid)
- program do tworzenia własnych instrumentów MIDI (PATCHMAKER)

a także wiele innych, często drobnych, ale znakomitych programików. Jako pakiet tworzy to rewelacyjny zestaw narzędzi zarówno dla muzyka jak i gracza.

JAK TO DZIAŁA?

Zasadnicze pytanie pojawia się dopiero tutaj, bowiem osoba, która już przesiadła się na GUSa wie o czym mowa – zawalone noce, okrzyki radości i podniecenia. Zupełnie jak przy podłączaniu AY-greka do ZX Spectrum sześć lat temu.

Wyobraź sobie, że GUS posiada 32 kanały stereo. Wprawdzie SB miał ich 11, a SB PRO aż 22, ale podstawowa różnica polega na tym, że GUS nie ma własnego generatora dźwięków. Wszystkie instrumenty znajdują się w postaci sampli na twardym dysku, a GUS ma za zadanie po załadowaniu do pamięci, odtwarzać je z częstotliwością 44 kHz (jak compact disc).

Przypomnij sobie, jak zwykła dotąd brzmieć gitara czy saksofon na innych kartach i pomyśl, że GUS zamiast generować sztuczny dźwięk, posiada uprzednio nagrane 16-bitowo z częstotliwością 44 kHz samplingi tych instrumentów. Pracę GUSa porównać można z grubsza do muzycznego keyboardu. Do tego należy dodać jeszcze emulację duetu Roland + SoundBlaster (gdzie Roland gra ścieżkę dźwiękową, a SB efekty).

Tabela porównawcza dla kilku najpopularniejszych kart dźwiękowych.

	GUS	ADLIB	SB	SB PRO	SB 16 ASP	AMIGA
Syntetyczne kanały	11*	11	11	22	22	4
Jakość dźwięku CD	+	-	-	-	+	-
Samplowane kanały	32	-	1	2	2	4
Stereo	+	-	-	+	+	+
Pamięć na karcie	256KB-1MB	-	-	-	-	nie dotyczy
Interface MIDI	+	-	+	+	+	+
Częst. samplingu	4-44 kHz	-	4-13 kHz	4-22 kHz	4-44 kHz	-
CD-ROM (podł.)	+	-	-	+	+	+

Objaśnienie:

Syntetyczne kanały – kanały bazowane na chipie FM, który wytwarza metodą modulacji częstotliwościowej piski mające być dźwiękiem

* – emulacja SB za pośrednictwem kanałów samplowanych

Jakość dźwięku CD – częstotliwość odtwarzania 44 kHz

Samplowane kanały – ilość digitalizowanych dźwięków mogących być odtwarzanymi na raz bez utraty jakości

Stereo – dźwięk stereofoniczny

Pamięć na karcie – zamontowana fabrycznie pamięć RAM

MIDI – możliwość podłączenia keyboardu muzycznego

Częstotliwość samplingu – częstotliwość, z jaką można samplować dowolny dźwięk

CD-ROM – opcja podłączenia CD-ROM do karty aby:
1. Zwolnić jeden slot
2. Odtwarzać muzykę z tradycyjnych kompaktów

Emulacja SoundBlastera jest przeprowadzona niekonwencjonalnie, ponieważ GUS podstawia zamiast syntetycznych dźwięków swoje instrumenty. Czasem brzmi to wręcz rewelacyjnie, czasem nie.

Dlaczego warto dokupić pamięć? GUS ładuje instrumenty z twardego dysku do swojej pamięci operacyjnej. Jeżeli masz mniej niż 1 MB, to ULTRASOUND załaduje je z odpowiednio niższą częstotliwością, tak aby się wszystkie zmieściły. Krótko mówiąc – różnica w częstotliwości (czyli jakości) odtwarzanego dźwięku będzie wyraźnie słyszalna. Mimo, że podstawowa konfiguracja karty to 256 KB, warto od razu zainwestować w 1 MB.

PODSUMOWANIE

O powodzeniu tej karty zadecydowała zarówno jej przystępna cena w porównaniu do możliwości, jak i polityka firmy ADVANCED GRAVIS. Firma podpisała z większością producentów gier kontrakty na uwzględnienie GUSa w grach. Ponadto sama wypuszcza „poprawki" do starszych gier. Firma prowadzi całodobowy BBS z najnowszym oprogramowaniem (tel. 0-01 604 431 5927).

Można się spodziewać, że już w niedługim czasie większość ukazujących się gier będzie standardowo korzystać z rewelacyjnych możliwości GUSa. Poza tym najnowsze dema pisane są tylko na GUSa i użytkownicy innych kart mogą je najwyżej obejrzeć.

Reasumując, GUS jest sprzętem na dziś jeszcze wyprzedzającym oprogramowanie o kilka długości. Wszystko wskazuje, że szybko zostanie uznanym standardem na miarę dotychczasowej pozycji SoundBlastera. Na razie jednak zmusza swoich użytkowników do małej gimnastyki przy uruchamianiu gier.

Jeśli jeszcze się wahasz, to przede wszystkim spróbuj go usłyszeć. Niech przemówią twoje uszy.

Marcin Kamil Górecki

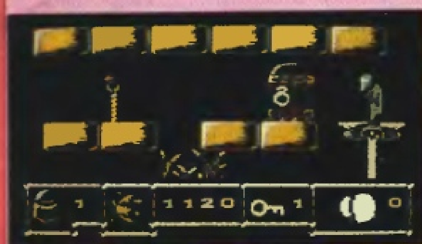
WADY

- niezbyt wielka (na razie) liczba gierek współpracujących bezpośrednio z GUSem
- trudności ze zmuszeniem niektórych gier do współpracy z emulatorami
- tylko programowa regulacja głośności

ZALETY

- rewelacyjna jakość dźwięku
- emulacja Rolanda, SoundBlastera, General MIDI i Sound Canvas
- pojawianie się dem, programów muzycznych i innych pisanych specjalnie dla GUSa
- kompatybilność z MS WINDOWS 3.1
- znakomite oprogramowanie dodawane do karty
- wyjście na wzmacniacz
- port joysticka, opcjonalnie złącze CD-ROM oraz port MIDI

GRAVIS UltraSound



Czego się nie robi dla ukochanej kobiety. Nawet jeżeli jest to nocna wyprawa do mrocznych, zakazanych korytarzy w poszukiwaniu kolekcji gustownych broszek w kształcie motylka. Sprawa nie jest łatwa, gdyż biżuteria stanie się niewidoczna w świetle słońca. W tym dziwnym świecie czas płynie dużo szybciej, niż na powierzchni i nie można pozwolić sobie na marudzenie.

Broszek jest piętnaście. Dostępu do nich bronią nawiedzeni strażnicy. Unieszkodliwia ich trafienie nożem, jednak po zabraniu broszki pojawiają się ponownie.

Broszki rozrzucone są na trzech poziomach labiryntu. Każdy z nich

DARKNESS HOUR



podzielony jest na części, dostępne jedynie przy użyciu teleportów. Pewne rejony labiryntu znajdują się za zamkniętymi drzwiami. Jest ich więcej niż kluczy, a niektóre prowadzą do ślepych zaułków.

Grafika w DARKNESS HOUR wygląda zachęcająco. Na poziomie startowym pierwszy plan, po którym porusza się bohater, jest surrealistycznie nabajerowany, zaś w tle rozciąga się pseudo-trójwymiarowa panorama gór. Dalej bywa różnie, jednak wrażenie ogólne jest pozytywne.

Sylwetki bohatera i strażników są duże i wyraźne. Animacja nie jest nadzwyczajnie płynna, tym niemniej szybka – tak jak tego wymaga charakter gry.

DARKNESS HOUR nie jest typową labiryntówką. Sieć korytarzy jest na to o wiele za skromna. Cały nacisk położony został na szybkość działania. Limit czasu na wykonanie zadania wynosi, w granicach błędu pomiarowego, 2 minuty i 40 sekund.

Master

AVALON'92
ATARI
ZRĘCZNOŚCIOWA
80% PRODUKCJA POLSKA
Grafika Dźwięk Muzyka
Cena w tys. zawiera VAT

Współpraca: Rafał Kaźmierczak, Wojciech Klej, Dragon

REVERSI to gra stara jak węgiel. Małym Atarowcom znana jest z implementacji w języku BASIC, całkiem przyzwoitej, jak na możliwości atarynki. „Odwracanka" ma niezłą grafikę i mimo całej swej prostoty jest grą interesującą, chociaż mało urozmaiconą.

Zdarza się jednak, że zapomniany pomysł nabiera zupełnie nowych rumieńców. Polska edycja gry posiada dwuwymiarową oprawę graficzną oraz przyzwoitą ścieżkę dźwiękową. SEXVERSI budzi emocje nie mniejsze, iż STRIP POKER. Wygrywając kolejne partie, gracz odsłania segmenty, za którymi ukryta jest jego przeciwniczka.

Zabawa rozpoczyna się od wyboru partnerki. Od lewego górnego rogu, zgodnie z ruchem wskazówek zegara są to: Agata, Monika, Magda i Paulina. Następnie konkurentka pokazuje się... w 1/16, w pozostałej części pozostając zasłonięta. Gra idzie o te pozostałe 15/16.

MIRAGE'94
ATARI
LOGICZNA
100% 90% 90% PRODUKCJA POLSKA
Grafika Dźwięk Muzyka
Cena w tys. zawiera VAT

Reguły odwracanki są proste. Gra toczy się na planszy o wymiarach 8 na 8 pól. Każdy z przeciwników dysponuje na początku dwoma pionami w swoim kolorze. Kolejny pion może być postawiony zgodnie z następującymi regułami:

– w linii prostej poziomo, pionowo lub na ukos musi znajdować się inny pion w tym samym kolorze

– pomiędzy nimi musi znajdować się przynajmniej jeden pion przeciwnika, sąsiadujący w poziomie, pionie lub na ukos z postawionym pionem.

Piony przeciwnika znajdujące się pomiędzy postawionym pionem, a leżącymi w linii prostej pionami gracza wykonującego ruch zostają „odwrócone", tzn. zmieniają kolor na przeciwny. Gracze wykonują ruchy na przemian.

Gra nie jest skomplikowana, szybko można odkryć optymalną taktykę. Po szesnastu partiach wygranych pod rząd procentuje to odsłonięciem przeciwniczki w całości.

Niecierpliwych ucieszy fakt, że panienki grają według jednego schematu. Dzięki temu wystarczy oznaczyć pola na planszy współrzędnymi – poziomo od A do H oraz pionowo od 1 do 8, a następnie skorzystać z podanego niżej przykładowego rozwiązania: C5, F5, C3, H5, D3, E3, F3, D2, D1, G2, D7, B3, F6, B1, C6, E8, F2, H2, F8, B5, C8, H8, A4, A7, G7, A2, E1, H4, A1, H7 (oponentka nie ma ruchu), A8 (wygrana 42:22).

WRESTLING SUPERSTARS

Wrestling znany jest w naszym kraju głównie posiadaczom telewizji satelitarnej. Jest to właściwie wielkie show, na które przychodzą tłumy kibiców po to by obejrzeć doskonale wyreżyserowane walki najbardziej napakowanych kolesi na świecie. Zawodnicy tacy jak Hulk Hogan to już żywa legenda Ameryki.

Gra WRESTLING SUPERSTARS pozwala nam wcielić się w postaci największych



gwiazd tego sportu. Do dyspozycji mamy wiele różnych ciosów, można uderzać, kopać, atakować przeciwnika po odbiciu od liny, wspinać się na liny przy narożnikach i skakać na ring, siłować się z przeciwnikiem a nawet nim rzucać.

Kierunki w których chcemy się poruszać wybiera się joystickiem, przytrzymanie drążka powoduje bieg. Wciśnięcie przycisku i skierowanie się w odpowiednim kierunku powoduje zadawanie prostych kopnięć i uderzeń. Wbiegnięcie na liny pozwala na odbicie się od nich, a jeśli po odbiciu dodatkowo wciśniemy FIRE to możemy kopnąć przeciwnika w locie (FLYING KNEE). Kopnięcie z wyskoku można także zrobić kierując joystick do góry i wciskając FIRE, ale uwaga: nietrafienie w prze-

Big Foot (Wielka Stopa) to taka wielka włochata małpa, która zamieszkuje jaskinie w Ameryce i jest krewnym Yeti. Pewnego dnia jakiś szaleniec porwał jego dziewczynę, a raczej jego małpicę i zamknął ją w klatce.

Wielce rozgniewany Wielka Stopa udał się na poszukiwania swej przyjaciółki. Po odnalezieniu klatki okazało się, że aby ją otworzyć należy rozwalić zamek podłączając go do prądu. Niestety w linii wysokiego napięcia są dwie przerwy. Nie zastanawiając się długo nasz bohater udał się na poszukiwania kawałka drutu.

Po drodze znalazł szczypce (PLIERS). Następnie wyciął nimi kawałek drutu z neonu DISCO i wypełnił nim przerwę w kablu tuż obok klatki z ukochaną. Została mu jeszcze do załatwienia przerwa przy lampie ulicznej po prawej stronie. W tym celu pozbierał 6 kawałków lontu (FUSEWIRE) i połączył je w odpowiedniej kolejności przy TNT. Następnie podpalił lont używając pochodni (FIREBRAND), wziął 4 puszki zupy, wrócił do prawej lampy, wskoczył na nią i zrzucił puszki w dół po prawej stronie. Niestety okazało się że puszek jest zbyt mało, by mogły dosięgnąć lampy i Wielka Stopa musiał poszukać jeszcze kilku puszek. Gdy słup ustawiony z puszek zupy dotknął lampy, klatka otworzyła się i przyjaciółka Wielkiej Stopy znów była wolna.

MIRAGE'94 lic., CODEMASTERS'90
COMMODORE KASETA
ZRĘCZNOŚCIOWA
90% 80% 90%
Grafika Dźwięk Muzyka
Cena w tys. zawiera VAT

Screeny – Commodore 64









Busty Babes CD
The Girls of California



Rozgrywając ostatnie dwie partie panienka obiera inną taktykę: C5, F6, F7, F5, D8, G5, F8, D7, C7, E3, B7, D3, B5, D1, E1, A8, C3, H5, B1, B6, H6, F2, G2, G3, B3, H3, A5, A4, H1, A1.

Master

SEXVERSI

ciwnika oznacza dość bolesne zetknięcie z deskami ringu. Podczas walki, gdy dotykamy przeciwnika, wciśnięcie FIRE i skierowanie drążka w dół powoduje przejście od kopnięć i uderzeń do zapasów. Na dole ekranu ukazuje się ikona. Teraz należy jak najszybciej poruszać joyem w lewo i prawo. Ten kto pierwszy osiągnie BAR wygrywa zapasy.

Kolejnym ciosem jest rzucanie przeciwnikiem. Gdy uda ci się go podnieść nad głowę możesz nim rzucić na matę lub zakręcić w powietrzu (tzw. helikopter). Można też wspiąć się na liny. W tym celu należy stanąć w pobliżu narożnika, wcisnąć FIRE i skierować drążek w górę. Po złapaniu równowagi ponowne naciśnięcie FIRE spowoduje skok na przeciwnika i kopnięcie kolanem, a joy w górę i strzał pozwala na kopnięcie z powietrza (FLYING KICK). Pamiętaj, że nie można zbyt długo stać na linach. Ostatnim z ciosów jest skok na przeciwnika. Jest to możliwe tylko wtedy gdy leży on na deskach. Należy nad nim stanąć, skierować drążek w dół i wcisnąć FIRE. Gdy natomiast ty znajdziesz się pod przeciwnikiem musisz szybko poruszać joyem w lewo i prawo by się z pod niego wydostać.

W sumie WRESTLING SUPERSTARS można polecić nie tylko fanom tego sportu (jeśli to można nazwać sportem) ale także wszystkim miłośnikom dobrych nawalanek.

Harti

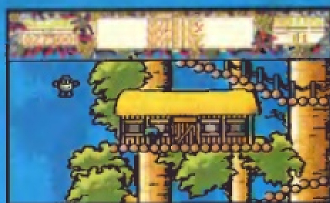
MIRAGE'94 lic. CODEMASTERS 93
COMMODORE KASETA
MORDOBICIE
80% Grafika 60% Dźwięk 80% Muzyka 5,0
Cena w tys. zawiera VAT

B!G FOOT

Kilka pomocnych wskazówek:
- rzucając kamieniami rozbijasz gniazda i zabijasz pszczoły
- jedząc ciasteczka (FAIRY CAKES) zyskujesz chwilową osłonę
- jedząc szpinak (SPINACH) podnosisz poziom energii

Harti



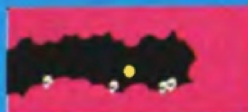


Kto wie, Dizzy jest lewe czy prawe?

Odpowiedzi na kartkach pocztowych prosimy do redakcji.



Tak wygląda wnętrze ryby







Latająca „Wyspa skarbów", PC



Jajko w słonej wodzie pływa, PC



Dizzy zawędrował na legendarną Wyspę Skarbów. Główny skarb pirata Hookjawa będzie musiał niestety shandlować za sprzęt do opuszczenia wyspy, zaś dodatkowe trzydzieści złotych monet będzie stanowić myto na nabrzeżu przyjaznego lądu. Okazuje się więc, że nic ze skarbów – wyprawa była przygodą w tropikalnym klimacie i lazurowej wodzie.

AXE (siekiera) – przerąbiesz most by dostać się do jaskini piratów

BIBLE (Biblia) – ochroni przed duchami piratów w przeklętej jaskini

DEHYDRATED BOAT (ponton) – przepłyniesz głębokie morze



DYNAMITE (dynamit) – wysadzisz zawał w starej kopalni

EMPTY CHEST (pusta skrzynia) – po niej wskoczysz na skałę

CODEMASTERS'89

COMMODORE AMIGA ATARI ST

AMIGA ATARI ST 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

90% Grafika | 80% Dźwięk | 90% Miodność

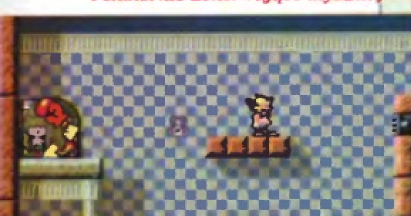
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE



Witajcie w moim domu na prerii! Było by tu całkiem przytulnie gdyby nie pewne gryzonie.



Razem z Bartem Simpsonem gnoimy tu sobie małe, szare, bezbronne i cholernie denerwujące myszki!, PC



Znany jest u nas znakomity serial rysunkowy THE SIMPSONS ze wspaniałym BARTEM w roli głównej. Tym razem jednak kłopoty ma stary kumpel BARTA – KRUSTY. Jego dom nawiedziła bowiem plaga szczurów. Cóż robić – Krusty poprosił Barta i jego ojca Homera o pomoc. Wsiedli oni do wielkich pułapek zgniatających gryzonie, zaś zadaniem Krustego jest umiejętnie doprowadzić gryzonie do tych pułapek – za pomocą systemu kanalizacyjnego lub też przez podstawianie w odpowiednie miejsca cegieł. W domu Krustego grasują też węże – trzeba na nie uważać.

Desktrukcyjne życie umila nam wesoła muzyka, bowiem Krusty, jeśli jeszcze nie wiecie, prowadzi najlepszy program rozrywkowy w SPRINGFIELD – miasteczku z The SiMpSoNs. Patrząc na Barta z radosną miną rozgniatającego szczury widzi się właściwego człowieka na właściwym miejscu.

Pełnej sukcesu deratyzacji życzy

Gulash

VIRGIN'93

1MB AMIGA
PC VGA, SB

PC 1 AMIGA 1

ZRĘCZNOŚCIOWA

80% Grafika | 70% Dźwięk | 80% Miodność

W dzisiejszych czasach wielu producentom braknie jaj, a ich programy nadrabiają swoją oryginalność wymaganiami sprzętowymi. Dobry pomysł pełen świeżości i nowego spojrzenia jest wart realizacji i każdych pieniędzy. Tak jest w przypadku gry RAMPART, która nie potrzebowała dużej reklamy gdyż prawdziwi koneserzy od razu się na niej poznali.

Akcja gry rozgrywa się około wieku XIV, kiedy to dwaj odwieczni wrogowie doszli do „porozumienia" i zaczęli wojnę, która ma na celu wykończenie jednego z nich. Jedyną bronią czerwonych i niebieskich (takie są barwy wrogich armii) są armaty oraz oddziały żołnierzy, które doskonale potrafią burzyć najgrubsze mury. Państwo Wyspa zostało podzielone na miejsca najważniejszych bitew, które rozstrzygną losy wojny. Sam program to doskonałe połączenie prostej strategii, tetrisa i dobrej wyniszczanki.

Aby szczęśliwie ukończyć grę, należy wygrać wszystkie bitwy. Każda z nich rozgrywa się na terenie podzielonym zazwyczaj rzeką nie do sforsowania. Obydwaj przeciwnicy mają na planszy taką samą ilość baszt, które otoczone murami stworzą niedostępne zamczysko, które w miarę upływu czasu zostanie rozbudowane do wiel-

TREASURE ISLAND DIZZY


Latające jajo!

FIRE-PROOF SUIT (kamizelka żaroodporna) – możesz nie bać się płomieni

GASOLINE (benzyna) – paliwo niezbędne do uruchomienia silnika

GRAVEDIGGER SPADE (łopata grabarza) – niestety podpucha

HEAVY WEIGHT (ciężar) – tylko przeszkadza

HOOKJAWS TREASURE (skarb piratów) – niezła łapówka dla sklepikarza

LARGE BRASS KEY (spory klucz) – otwiera wejście do tajnej piwniczki

MAGIC STONE (magiczny kamień) – też łapówka

OUTBOARD MOTOR (silnik do łodzi) – napędza ponton

PAIR OF FLIPPERS (płetwy) – POGO STICK (skaczący patyk)

REMOTE DETONATOR (zdalnie sterowany detonator) – odpala dynamit

RUBBER SNORKEL (rurka i maska) – niezbędne pod wodą

VINTAGE BRANDY (butelczyna) – ulubiony trunek sklepikarza

RAMPART

kości gigantycznego kompleksu zamkowego.

ZASADY GRY

Gra została tak pomyślana, aby dać się obsłużyć przez małe dziecko, więc ty stary dziadzie nie powinieneś mieć z nią kłopotów. Zacznijmy od podstaw. Lepiej grać myszą bo da się szybciej reagować niż klawiaturą, a co za tym idzie gra będzie wygodniejsza.

Po uruchomieniu programu pokazuje się mapa z wydzielonymi sektorami. Nie są to bynajmniej działki do odwiertu czarnego złota, lecz miejsca kolejnych bitew. Decyzje co do wyboru musisz podjąć szybko, gdyż czas mija nieubłaganie. Zauważ, że dwa pola wyróżniają się spośród innych, a są to: pole dla początkujących, o ułatwionym stopniu wygrania oraz pole dla graczy zaawansowanych. Za podjęcie tej drugiej rozgrywki otrzymasz także trochę punktów. Trudność między obiema rozgrywkami polega jedynie na ilości dział, które zostaną ci przydzielone.

Wybrałeś już bitwę. Teraz należy wybrać basztę, od której rozpoczniesz rozbudowę swojego zamczyska. Komputer tak czy siak otoczy ją mniej lub bardziej doskonałym murem. Przyszedł czas na rozlokowanie armat. W zależności od stopnia trudności, twojego zawansowania, kolejnej próby, a także ilości miejsca na w/w broń, komputer uraczy cię odpowiednią ich liczbą. Ulokuj je biorąc pod uwagę następujące czynniki:

– odległość od morza (jeżeli będą zbyt blisko, to mogą nastąpić trudności przy odbudowie murów)

– racjonalne i symetryczne rozstawienie. Stawianie jednej obok drugiej niemożliwi ci skutecznie logiczną odbudowę zamku. W konsekwencji działa mogą znaleźć się poza murami zamku, co uczyni z nich tylko złom stojący na świeżym powietrzu.

Nie podaję wszystkich podpowiedzi celowo, aby nie psuć gry. Zresztą każdy opracuje swoją indywidualną taktykę, no chyba że w całości zda się na ten opis. Kolejną czynnością, którą dokonasz będzie skuteczne niszczenie wrogich murów lub innych obiektów, jak okręty czy oddziały. Celuj kulami tak, aby z muru przeciwnika zostało sito – dlaczego właśnie sito, a nie nicość? Jak zobaczysz, odbudowa murów nie jest sprawą prostą. Już po paru rekonstrukcjach odczujesz, których elementów bedzie ci brakować najbardziej. Zapewne wiekszość z was stwierdzi, iż będą to jedynki (kwadraty 1*1), po to właśnie potrzebne było niszczenie jak sito, a nie totalna destrukcja. Teraz przeciwnik albo drugi gracz będzie miał nie lada problem ze znalezieniem tego cholernego kwadracika, podczas gdy komputer będzie podsuwał mu finezyjne patyczki, mostki i inne esy-floresy.

Aby ukończyć odbudowę zniszczeń należy stworzyć wokół baszty muro strukturze w pełni zamkniętej. Co to oznacza? Otóż ściany muru muszą łączyć się ze sobą nie rogami, lecz ścianami. Gdy już stworzysz w/w strukturę, dziedziniec zamku zostanie zamalowany na twój firmowy kolor, a ty będziesz mógł zająć się wchłanianiem kolejnych baszt do terytorium zamku. Jeżeli uda ci się odbudować zamek, a także przyłączyć kolejne nowe tereny albo baszty do dziedzińca, to komputer wynagrodzi ci to w postaci zwiększonego przydziału armat w nadchodzącej turze.

GRA WE DWOJE

Grając na dwóch graczy nie będziecie walczyć o wyspę, lecz tylko o wygrane bitwy, które pozwolą potem wygranemu ściąć łeb przegranemu. Nie będziecie też musieli wybierać scenariusza do rozegrania – wszystkim zajmie się komputer. Nic nie stracicie, ponieważ sceneria bitew będzie znacznie ciekawsza. Do kolejnych różnic należy zaliczyć możliwość nie ukończenia odbudowy murów, oczywiście pod warunkiem, że przeciwnik także ich nie ukończył. Jeżeli dojdzie do takiej sytuacji, to nastepuje kolejna runda odbudowy. Jeszcze jedna zaleta grania we dwóch to nazywana przeze mnie faza rozbudowy. Jest to okres, runda po pierwszym ostrzale, kiedy to należy naprawiać mury. Bynajmniej nie należy zamykać ich w strukturę, lepiej się rozbudować, gdyż komputer po upływie czasu odbuduje za nas najkrótszą drogą zamek.



G 1200

DOMARK'92
COMMODORE AMIGA
ATARI ST
PC VGA, SB

PC 1 AMIGA 1

STRATEGIA

70% Grafika | 70% Dźwięk | 80% Grywalność




Body Blows Galactic – nr 1 na Amigę!

PC	STREET FIGHTER 2	BODY BLOWS	SANGO FIGHTER	MORTAL KOMBAT
ANIMACJA	2	3	3	5
DŹWIĘK	4	4	3	5
TŁO	2	3	4	4
POSTACIE	3	4	3	5
GARNITUR CIOSÓW	4	3	2	5
ŁATWOŚĆ STEROWANIA	2	4	3	4
STOPIEŃ TRUDNOŚCI	3	4	4	4
PŁYNNOŚĆ GRY (PC 386)	2	4	3	4
PRZERYWNIKI	4	0	3	4
WYMAGANIA	AT, 2MB	AT, 1MB	AT, 1MB	386, 4MB

MORDOBICIA

Pała w szkole, panna nie chce się z tobą umówić, kumple sami poszli na piwo. Każdemu zdarzają się takie drobne przykrości, a zamiast wyładowywać się na bezbronnych rodzicach czy na koszu od śmieci, sięgnij po bardziej wyrafinowany sposób odegrania się na innych – uruchom swój wspaniały sprzęt i wgraj sobie jakąś nawalankę.

Na zachodzie omawiane tu gry ochrzczono mianem BEAT'EM-UP (w odróżnieniu od np. strzelanin – SHOOT'EM-UP) i cały czas dzieje się w tej dziedzinie coś nowego. Pierwotnie pojawiały się zwykle w wersji automatowej, a potem jako konwersje.


Body Blows, Amiga


Street Fighter 2, PC

Nasze zestawienie składa się z czterech najlepszych „czystych" bijatyk wszechczasów na Amigę i IBM PC – nie dotyczy platformówek z elementami bijatyk (np. DOUBLE DRAGON).

AMIGA I PECET

BODY BLOWS – Napisany przez firmę TEAM 17 znaną chociażby z ALIEN BREED. Długi czas konkurowała z SF 2.

STREET FIGHTER 2 – Komputerowa wersja wydana przez US GOLD. Przez długi czas najlepszy, aż do...

MORTAL KOMBAT – Program przeniesiony z automatów przez firmę VIRGIN. Pierwsza bijatyka, w której zastosowano digitalizowane postacie zamiast animowanych sprite'ów.

TYLKO PECET

SANGO FIGHTER – Gra mało znanej firmy PANDA ENTERTAINMENT. Orientalne firmy bardzo lubią ten typ gier, jednak z wszystkich ich produkcji tylko ta jedna zasługuje na uwagę.

TYLKO AMIGA

BODY BLOWS GALACTIC – Ponownie firma TEAM 17. Gra pojawiła się w dwóch wersjach – na zwykłe Amigi (500, 600) i na te wykorzystujące układy graficzne AGA (1200, 4000).

Sango Fighter, PC


Mortal Kombat – nr 1 na PC!


PO MORDZIE GO!

Oceniliśmy każdą z gier w konkretnych kategoriach związanych z grafiką, dźwiękiem, sterowaniem itp. W każdej z nich przyznaliśmy oceny od jednego do pięciu punktów.

Na zachodzie pojawiła się kolejna bijatyka na Amigę – ELFMANIA. Pojawił się UPGRADE, poprawiający animację w MORTAL KOMBAT na 386 z video local bus i 486. Rozpoczęły się też prace przy konwersji MORTAL KOMBAT 2 z automatów.

Gulash

AMIGA	STREET FIGHTER 2	BODY BLOWS	BODY BLOWS GALACTIC	MORTAL KOMBAT
ANIMACJA	3	3	4	3
DŹWIĘK	4	2	5	3
TŁO	3	3	5	3
POSTACIE	3	4	4	5
GARNITUR CIOSÓW	4	3	4	5
ŁATWOŚĆ STEROWANIA	3	4	5	2
STOPIEŃ TRUDNOŚCI	3	4	4	3
PŁYNNOŚĆ GRY	3	4	5	4
PRZERYWNIKI	4	0	0	4

PC	NASZ RANKING
MORTAL KOMBAT	40
BODY BLOWS	[illegible]
SANGO FIGHTER	28
STREET FIGHTER 2	24
AMIGA	
BODY BLOWS GALACTIC	36
MORTAL KOMBAT	32
STREET FIGHTER 2	30
BODY BLOWS	26

KGB NEWS

KOLOROWY
GROWY
BIULETYN

BARDZO TANI SPECJALNY DODATEK DO SECRET SERVICE

PARAMILITARNY MAGAZYN DLA WOJOWNIKÓW

PLAYBOX'94

Od 15 do 17 kwietnia 1994 r. w Katowicach odbywać się będą targi PLAYBOX. Impreza będzie poświęcona nagraniom audiowizualnym (kasety magnetofonowe, CD, video) oraz grom komputerowym. W zamyśle organizatorów – firmy FULL MAX, impreza ma przyczynić się do integracji producentów i dystrybutorów ogólnie pojętej rozrywki, w warunkach nowego prawa autorskiego. Targi będą miały charakter ogólnopolski, a z branży najbardziej nas interesującej – gier, swój udział zapowiedziało już większość rodzimych firm.

PLAYBOX będzie pierwszą ogólnopolską imprezą wystawienniczą gier komputerowych. Ale o niedojrzałości tego rynku świadczy fakt, że została „przyklejona" do większej całości – organizator nie zdecydował się na imprezę czysto branżową. Jest to wszak pierwsza jaskółka i z niecierpliwością oczekujemy, co z targów wyniknie.

Najsłodsza informacja na koniec: szczęśliwi mieszkańcy Katowic i inni, którzy wybiorą się by zwiedzić targi, będą mogli tam obejrzeć żywych autorów SECRET SERVICE, bowiem będziemy obecni w Katowicach zarówno duchem, jak i ciałem.

Redakcja

Organizator: FULL MAX, tel/fax (0-22) 43-18-41



rys. Książę Wołodja Czapow

KODERZY GRAFICY MUZYCY

W dalszym ciągu czekamy na sygnał od was. Pokażcie, że żyjecie i co robicie. Czekamy na dyskietki demo wraz z krótką charakterystyką grupy.

Już niedługo cały świat może stanąć dla was otworem.

YOUNG ELECTRONIC ARTS

Za naszym pośrednictwem STUDIO ARTYSTYCZNE VISIO z Wrocławia pragnie podziękować wszystkim uczestnikom zeszłorocznego konkursu YEA'93. Jury konkursu obradowało w dniach 17-20 lutego br. w Niemczech, ale wyniki jeszcze do nas nie dotarły.

Konkurs był otwartą formułą dla młodzieży, tworzącej grafikę przy użyciu komputerów. Na konkurs nadeszło ponad 500 prac, w przeważającej części wykonanych na komputerach Amiga, IBM PC i Macintosh. Było wśród nich kilka animacji, a także projektów multimedialnych. Organizatorzy przewidują zorganizowanie głównych uroczystości związanych z zakończeniem YEA'93 podczas trwania majowego INFOSYSTEMU w Poznaniu.

Redakcja

W NUMERZE

Ujarzmianie GUSa

Dopóki nie każda gra potrafi samodzielnie obsłużyć GUSa, trzeba jej pomagać korzystając z emulatorów. Oto przegląd najważniejszych z nich – rozwiązują znakomitą większość problemów.

GUS

GUS sam w sobie to pełna digitalizacja dźwięku (taka jak na SB, tylko odtworzona z większą częstotliwością). Jeśli w configu gry widnieje opcja pozwalająca odtwarzać muzykę na GUSie, to mamy do czynienia z jego obsługą, choć czasem też z ULTRAMIDEM omówionym dalej. Zdarza się, że gra obsługuje GUSa bez pytania. Pierwsze zalecenie: czytać pliki **readme.txt** dołączane zwykle do gier.

Przykłady: PINBALL FANTASIES lub ARCHON ULTRA odtwarzają digitalizowany dźwięk na GUSie i nic nie trzeba tu robić.

ULTRAMID

Jest to emulator, a raczej uaktywniacz GENERAL MIDI. W setupie gry wybierasz GUSa i przed każdym uruchomieniem programu automatycznie przeładowywany jest plik ULTRAMID, najczęściej także dołączany z grą. Tak dzieje się np. w grach TERMINATOR RAMPAGE, ARENA, GREAT NAVAL BATTLES II, DARKSUN. Z tym także nie powinno być problemów, lecz jeśli są – przekopiuj ULTRAMIDA ze swojego GUSowego katalogu na miejsce tego dostarczanego z grą.

W innym przypadku, jak np. JONNY QUEST, gra żąda abyś sam załadował ULTRAMIDA i dopiero potem uruchomił grę.

SBOS

Jest to emulator **SoundBlastera**. Powinien chodzić z 99% gier obsługujących SB, np. STRIKE COMMANDER, MORTAL KOMBAT. Podstawia on za syntetyczne instrumenty przesamplowane instrumenty GUSa. Czasem gra ładnie, czasem nie. W jego dokumentacji znajdziesz wszystko na temat konfigurowania emulatora.

MEGAEM

To emulator duetu **Roland + SoundBlaster** naraz (ścieżka dźwiękowa przez Rolanda, efekty przez SoundBlastera), lub też każdego z osobna. Nie emuluje chipa FM i w związku z tym jeśli przy konfigurowaniu gry wybierzesz opcję tylko SB, będziesz słyszał jedynie sample.

Emulator potrzebuje ok. 80 KB pamięci EMS i jest to powodem nie działania niektórych gier. Poza tym gry takie, jak STRIKE COMMANDER czy MORTAL KOMBAT, w których mógłbyś ustawić jednocześnie Rolanda i SoundBlastera używają tzw. DOS-EXTENDERÓW, czyli swojego własnego systemu operacyjnego, a przy okazji kasują wszystkie programy siędzące w pamięci. Jednak zawsze pójdzie z nimi SBOS i będzie OK.

Na szczęście ogromna większość gier zachowuje się normalnie i można zaemulować Rolanda+SB – daje to jak na razie najlepszy efekt audio. Wystarczy posłuchać np. LEGEND OF KYRANDIA, X-WING czy też LITTIL DIVIL. Rewelacja!

MEGAEM potrafi też emulować standard SoundCanvas, który autorzy wręcz zalecają, jako dający lepszy efekt. Nie jesteśmy jednak do tego przekonani – więcej gier potrafi obsłużyć Rolanda.

W następnym numerze zajmiemy się driverami i update'ami do gier takich jak SYNDICATE, INDYCAR, SIMCITY 2000 i gier SIERRY. Nasze łamy są otwarte dla GUSerów. Jeśli macie jakieś pytania odnośnie GUSa, lub macie problemy z uruchomieniem jakichś gier z GUSem – PISZCIE!!!

Mart Goretz

GUS SUPPORT

Czyli informacja dla posiadaczy GUSa, którzy chcą wycisnąć z opisanych w bieżącym numerze SS gier maksimum dźwiękowej przyjemności. Na rozgrzewkę polecamy tekst UJARZMIANIE GUSa.

Objaśnienia:

Wielkimi literami podajemy nazwę zalecanego emulatora (patrz wyżej), zaś w nawiasie to, co należy ustawić w setupie gry. Tam gdzie potrzeba, dodajemy dłuższy komentarz. Oczywiście jest jeszcze kwestia techniczna – skonfigurowanie emulatorów, ustawienie adresów przerwań itp.

SBOS – odpowiednik SoundBlastera
MEGAEM (R) – tylko Roland (muzyka i ew. efekty)
MEGAEM (R+SB) – Roland (muzyka) i SoundBlaster (efekty)

AV8B HARRIER – MEGAEM (R+SB)
ENTITY – SBOS
FRONTIER – MEGAEM (R)
FURY OF THE FURRIES – SBOS
GABRIEL KNIGHT – gra na GUSie tylko pod Windows; po instalacji trzeba wybrać EXTENDED MIDI i wgrać przed grą LOAD512.MID (lub inny – zależnie od pamięci) z aplikacji MEDIA PLAYER
KINGMAKER – MEGAEM (R+SB)
KRUSTY SUPER FUN HOUSE – MEGAEM (R) lub SBOS lecz radzimy SBOS ze względu na sample.
MIGHT AND MAGIC 5 – MEGAEM (R+SB)
PATRIOT – SBOS
QUEST FOR GLORY 4 – tak samo jak GABRIEL KNIGHT
RAMPART – MEGAEM (R) LUB SBOS, lecz radzimy SBOS ze względu na sample
SAM'N'MAX – MEGAEM (R+SB)
SHADOW CASTER – SBOS lub zdobądź plik PATSHAD2.ZIP
SPACE HULK – SBOS (są kłopoty!!!)
STAR TREK : JUDGEMENT RITES – MEGAEM (R+SB)
SYNDICATE – musisz zdobyć albo plik GUS-SYND.ARJ, by działać SBOS lub plik GAIL3213.ZIP – pełna obsługa GUSa.

UWAGA! Gry SYNDICATE i SHADOW CASTER używają 32-bitowego standardu AIL, w związku z tym potrzebne są specjalne drivery. Drivery te działają też z innymi grami, jak np. SIMCITY 2000, INDYCAR RACING. Szczegóły za miesiąc.

Mart Goretz

Drodzy Erratowcy! Przyszedł czas, aby dać wam trochę po głowie! Nie tym uczciwym i skrupulatnym, którzy naprostowują nasze wpadki, ale tym, dla których rubryka ERRATA jest jeszcze jednym sposobem na ujrzenie w SS swojego nazwiska.

Tacy właśnie ślą nam tzw. fejki (ang. *fake* – kant, podróbka, zmyślanie), w których np. HARRIER JUMP JET jest na Commodore 64. Raz czy dwa takie kwiatki przedostały się na łamy i narobiły zamieszania. Ostrzegamy fejkowców – dość tych numerów.

Errata

Na koniec wyjaśnienie dotyczące firm – otóż każda niemal gra po wyprodukowaniu przechodzi przez kolejkę wydawców, przez co okazuje się, że np. MORTAL KOMBAT został napisany przez firmę PROBE, potem sprzedany do ACCLAIM, a w końcu wydany przez koncern VIRGIN. Czasami trudno ustalić losy gry, stąd nie miejcie do nas pretensji, że wymieniamy tylko jedno, nie zawsze najważniejsze ogniwo w tej całej wędrówce.

CO JEST NA CO

Amiga – BLUE & GRAY, CANNON FODDER, JURASSIC PARK, SYNDICATE, nie ma THE TRAIN, MORTAL KOMBAT wymaga 2 MB RAM, LOTUS 3 jest na dwóch dyskach

Atari XL – KENNY DALGLISH SOCCER MANAGER

Atari ST – KENNY DALGLISH FOOTBALL, FIRE & ICE, LOTUS 3, ROBOCOP 3, SLEEP WALKER

Commodore 64 – JAMES POND 2, SPACE CRUSADE, SUPREMACY, STEG THE SLUG, STREET FIGH-

TAJEMNICA STATUETKI

Oto oczekiwane wyniki konkursu nr 1 z SECRET SERVICE 8. Ze względu na termin zakończenia tego konkursu, nie zdążyliśmy podać wyników w poprzednim numerze, za co przepraszamy.

Rozwiązanie krzyżówki – hasło, brzmi WYSPA SAN AMBROSIO i z tym nie było kłopotów. Zdjęcie też rozpoznawaliście dobrze (środkowe po lewej stronie). Tylko jeden szczegół – przedstawia ono Pegaza Ass z siostrą, nie jak napisała większość z was „dwóch facetów".

Gratulujemy zwycięzcom:

Sound Blaster 2.0

Piotr Saciuk, Wałbrzych

Joysticki Genius

Krzysztof Betiuk, Chełm
Jakub Zwoliński, Poznań
Marcin Kosiedowski, Starogard Gd.

Myszy Genius

Paweł Waszak, Aleksandrów Kuj.
Andrzej Peda, Warszawa
Maciej Drzymała, Warszawa
Mariusz Wcisło, Janów Lubelski
Krzysztof Tomczak, Warszawa

Książki komputerowe

Tomasz Mach, Przeworsk
Piotr Pawlak, Warszawa
Cezary Tyrała, Warszawa
Dominik Ptak, Wrocław
Krzysztof Kosiński, Warszawa

nagrody ufundowała firma **METROPOLIS, pl. Powstańców Śląskich 5 p. 6, 53-329 Wrocław, tel. (0-71) 689-946**

PRZECIEKI

1. Wszelkie warunki prenumeraty podajemy w KGB, nie piszcie z prośbami o ich przysłanie, bo i tak nic więcej nie ma do dodania.

2. Człowiek uczy się całe życie, więc i my postanowiliśmy wyciągnąć wnioski z uciążliwości związanych z aktualnym obiegiem pieniędzy za archiwalia i prenumeratę. Zmieniliśmy formę kuponu na przekaz pocztowy i w ten sposób na każdym przekazie z pieniędzmi, który dotrze do redakcji, będzie musiała widnieć nasza firmowa pieczątka. Może w ten sposób łatwiej będzie ustalić, kiedy pieniądze zostały wysłane, kiedy dotarły do nas i kto jest winny opóźnieniom.

3. Pytania z listów niepodpisanych przez ich autorów (anonimy) nie są brane pod uwagę przy redagowaniu Przecieków. Nie zwykliśmy nikomu robić wstrętów, więc nie piszcie do nas listów wyglądających jak donosy.

4. LUUDDZZIIEEEEEEEEE!!!! MegaLoterii nie ma od przeszło pół roku. Dajcie już spokój z przysyłaniem każdej kropeczki, którą znajdziecie.

5. Temat pisania własnych gier przewija się dość często w listach, szczególnie w kontekście poszukiwania programów, które by w tym pomogły. Sprawy tak się mają, że gry zwykle pisze się w językach takich jak „C" lub w assemblerze, i to przy użyciu dużych bibliotek podprogramów. To jest ciężka praca wymagająca wiele doświadczenia i żadne rady korespondencyjne nie pomogą. Studiujcie książki, uczęszczajcie na kółka informatyczne. Pamiętajcie jednak, że tego jak pisać gry, nikt nie uczy.

6. Nie traktujcie nas jako rozjemców w lokalnych konfliktach pt.: „Kto ma lepszy komputer?" (czyt. Kto komu ma dać w pysk, bo to jakiś paranoiczny bezsens).

Czy formatowanie dyskietek jest stosowane? Czy po kilku formatowaniach dyskietka się nie uszkadza? Mam PC. Rafał Lov$, Białystok

Tak sformułowane pytania najczęściej przyprawiają nas o ból zębów, bowiem autor chcąc być zwięzły, po prostu palnął bzdurę. Spróbujmy jednak powiedzieć coś o formatowaniu w ogóle: każda dyskietka, na której chcesz cokolwiek zapisać, musi być sformatowana. Formatowanie jest procesem jednorazowym, tzn. raz sformatowana dyskietka daje się zapisywać i odczytywać do woli. Formatowanie w żadnym razie nie uszkadza dyskietki! I jeszcze informacja dla wiecznych mącicieli: formaty różnych komputerów nie są zgodne, tzn. aby np. używać w PC dyskietkę sformatowaną przez Amigę, trzebą ją ponownie sformatować. Dość już tego formatowania.

Napisaliście, że BLUE & GREY pracuje na SVGA, a ja mam VGA i ta gra u mnie chodzi – czyżbym miał inną wersję (trzy dyskietki)? Poza tym czy istnieje polska wersja 1869 na Amigę, bo tak wynika z opublikowanych w SS10 zdjęć? Co do gry PERFECT GENERAL to nie rozumiem dlaczego tak się zachwycacie jej autorami – uważam że gra jest kiepska. Poza tym ile właściwie ma dyskietek? Paweł Boguszewski

BLUE & GREY pracuje na karcie VGA z 512 KB RAM, czyli 256 KB na jedna stronę karty i pracuje w rozdzielczości 640x480 pixeli. Dlatego zakwalifikowaliśmy tę grę do SVGA a nie do VGA. Wersja instalacyjna jest na dwóch dyskietkach HD 1.2 MB. Jeśli masz tę grę na trzech dyskietkach, to zostałeś zrobiony w bambuko. Chyba wciśnięto na nie, oprócz programu gry, trochę śmiecia – to się zdarza.

Gra 1869 została wydana tylko w wersji anglojęzycznej. Jeśli masz egzemplarz po polsku na Amigę, to jest to rodzima, dzika przeróbka gry.

Dla gry PERFECT GENERAL podaliśmy liczbę dyskietek 2+1, co oznacza: program gry – 2 dyskietki, scenariusze, o których mowa w opisie – 1 dyskietka. Nie podajemy rodzaju dyskietek, a ponieważ ta sama gra może być wydawana w różnych wersjach instalacyjnych (dyskietki małe i duże, gęste i rzadkie), stąd mogą się brać nieporozumienia. A co do zespołu, czyli WHITE WOLF PRODUCTION, to nie jest taki słaby, jak uważasz, bo wydaje następne niezłe gry, czego dowodem są: PERFECT GENERAL 2 i EMPIRE DELUXE 2, wydane w IV kw. 1993 r.

Opublikujcie w Przeciekach skróconą wersję Ustawy Antypirackiej i co z niej wynika. Paweł JOCKER Tokarz, Bełchatów

Nie widzimy większego sensu, ponieważ Ustawa jest bardzo obszerna i nawet w wersji skróconej zajęła by minimum połowę KGB. Ustawa ta dotyczy praw autorskich, a nie pozbawiania praw piratów, tzn. przede wszystkim mówi o ochronie prawa autora do swojego dzieła, a dopiero później o ewentualnych represjach. Co do jej interpretacji, to nie ośmielamy się zająć jeszcze oficjalnego stanowiska, bowiem zauważyliśmy w niej kilka wewnętrznych sprzeczności i niekonsekwencji. Poczekajmy na wypowiedzi prawników-specjalistów.

Martinez zakończył opis do STRIKE COMMANDERA dając nadzieję na ciąg dalszy. Mam legalnego STRIKE i błagam napiszcie co dalej... Brat Pauluss

Martinez miał na myśli SC TACTICAL OPERATIONS, czyli pakiet całkowicie nowych misji i zadań bojowych, kontynuujących historię dywizjonu Wildcats. Jednak dopiero niedawno dotarł do nas CD-ROM ze sprawnie działającymi OPERATIONS i właśnie jest w trakcie oblatywania.

Czy do Commodore można podłączyć twardy dysk (min. 120 MB) i czy istnieje jakiś emulator Commodore na PC? Tomasz Jankowski, Siedlce

Stanowczo odradzamy ci pomysł podłączania twardziela do Commodore. Mimo, że takie przedsięwzięcie byłoby możliwe po pokonaniu przeszkód technicznych (kontroler, oprogramowanie itp.), to na pewno koszt zyskanej w ten sposób objętości w przeliczeniu na 1 MB byłby ok. dziesięciokrotnie wyższy niż wynika to z cen zwykłych dyskietek.

Wiadomo nam o trzech emulatorach Commodore na PC: jednym z nich jest C64ALIVE autorstwa Franka Littmana, zaś o pozostałych dwóch tylko słyszeliśmy. Jednak na żadnym z nich nie pracują bardziej zaawansowane gry, tylko programy w Basicu i nieskomplikowane w kodzie.

Czy do 386DX-40 warto dokupić koprocesor, czy płytę wymienić na 486? Czy koprocesor poprawi płynność animacji? Czy gry z niego korzystają? Mariusz Misiaszek, Szczecinek

Zmiana płyty na 486 na pewno da więcej korzyści, niż wstawienie koprocesora w płytę 386. Koprocesor bowiem może być wykorzystany tylko przez te programy, które potrafią z niego samodzielnie skorzystać, np. AUTODESK 3D-STUDIO, AUTOCAD, MATHCAD lub np. kompilatory Pascala i C. Natomiast w płycie 486 fabrycznie zamontowany koprocesor jest w pewien sposób zintegrowany z procesorem, przez co sprawniej pracuje cały system.

Czy moglibyście zamieszczać choć jeden opis miesięcznie na konsolę Nintendo? Damian Tuka, Stargard Szczeciński

Problem w tym, że dotąd nie skontaktował się z nami żaden przedstawiciel Nintendo w Polsce, mimo prób z naszej strony. Widać firmie nie zależy na promocji swojego produktu. Nie wiemy też nic o wielkości rynku – ile Nintendo jest w domach, ile gier zostało wydanych i jakie są ich ceny itp. Trudno, byśmy pisali o tym na siłę. Natomiast z niesprawdzonych informacji wynika, że inna ośmiobitowa konsola (podróbka Nintendo), obecna dotąd na naszym rynku, dostała trzymiesięczny termin na opuszczenie naszych granic.

Czy można sformatować dysk twardy HDD 80 MB na 120 MB? Kuba the Best, Warszawa

Pojemność twardego dysku wynika z liczby sektorów (sectors), które są poukładane w ścieżki (tracks), które to tworzą cylindry (cylinders). Jak więc chciałbyć zwiększyć liczbę ścieżek albo sektorów, skoro zostały one zrobione raz na zawsze przez producenta? Jeśli natomiast chodzi o sztuczne zwiększenie pojemności dysku, możesz zastosować jeden z programów typu STACKER, DOUBLEDISK itp. Program taki działa na zasadzie platformy, przez którą przechodzi wszystko, co ma być zapisywane na dysku. Sztuczka polega na dokonywanej „w locie" kompresji danych. Podczas odczytu dane są oczywiście „w locie" dekompresowane. Odradzamy jednak stosowanie takich rozwiązań ze względu na dużą awaryjność tego systemu.

TER. WŁADCA

IBM PC – COLORADO na Herculesa

MAGICLAND DIZZY

W Hadesie dostaniesz Wizardslayer Trident. Idź z nim do Zaka i upuść, a z wrednego czarodzieja zostanie tylko pierścień. Do odczarowania Daisy służy DrinkMe Potion. Odtrutkę robi się z jabłka, liścia i pochodni.

SENSIBLE SOCCER

W wersji na Amigę kursor górny służy do zmiany ustawienia zawodnika przed wykonaniem rzutu wolnego, czyli to samo co klawisz Q w wersji na PC.

TWO TOWERS

Fachowa wypowiedź Tolkienowca Sauronomana:

1. Sauron nie stworzył wszystkich pierścieni, a tylko ten Jeden. Poza tym, trzech pierścieni Elfów (Narya, Nenya, Vilya) nigdy nie dotknął – są one dziełem Kelebrimbora.

2. Sauron nie zgubił pierścienia, lecz stracił go podczas walki z Gil-galadem i Elendilem.

3. Nazwę „Orodruina" trzeba by tłumaczyć „Góra Ziejąca Ogniem" lub „Góra Przeznaczenia".

Erratowcy: Budin, Łukasz Drobnik, Aleksander Frejowski, Mariusz Grzegorski, Sylwester Huk, Filip Kopyć, Marcin Król, Modelka, Overlord, Maciej Pastuszka, Dawid Rygielski, Torquemada, Tom 90210, Xanathar, Piotr Zieliński, W. Anonim

rys. Jarek Drozdowicz

ZAPOWIEDZI

Nigdy dosyć informacji, a szczególnie o nadchodzących atrakcjach. Oto druga część zapowiedzi wydawniczych producentów gier na rok 1994.

ACCESS

Firma słynąca z przygodówek (COUNTDOWN i AMAZON) planuje wydanie UNDER THE KILLING MOON, mającego ponoć w sferze grafiki rzucić wyzwanie takiemu gigantowi jak THE SEVENTH GUEST – gra wydana na dwóch kompaktach, grafika w podwyższonej rozdzielczości, scenerie przygotowane na 3D-STUDIO, moc digitalizowanego dźwięku. Mimo, że gry wydawane tylko na CD-ROM wciąż kuleją, jeśli chodzi o ich ogólną miodność, to w tym przypadku zapowiada się odejście od schematu: oglądaj sobie film i od czasu do czasu wciśnij przycisk myszy. ACCESS obiecuje dać graczowi większą dowolność w postępowaniu, będzie można prowadzić dialogi z napotkanymi postaciami a także poruszać się w wielu kierunkach, czego bardzo brakowało we wspomnianym THE SEVENTH GUEST. Rozentuzjazmowani szefowie ACCESS zapowiadają dodatkowo hollywoodzką obsadę – rozumianą jako zatrudnienie tuzów znanych widzom z dużych ekranów, a nie aktorskich outsiderów z niskobudżetowych seriali telewizyjnych. Co z tego wyniknie, zobaczymy.

BETHESDA

Ten koncern rozwija się bardzo dynamicznie. Jeszcze kilka miesięcy temu nazwa BETHESDA nic nie znaczyła. Teraz zakrojona na szeroką skalę kampania reklamowa przedstawia ową firmę jako jednego z liderów w produkcji gier.

Na koncie BETHESDY znajduje się na razie praktycznie jedynie TERMINATOR RAMPAGE – gra niby ładnie wykonana ale z lekka kiczowata, nie dorównująca klasą DOOM. Szykuje się jednak wydanie kontynuacji tego tytułu, produktu jeszcze ostrzejszego w treści i bardziej dopracowanego scenariuszowo.

Dalsze plany to między innymi DELTA V, zaskakująca szybką animacją kosmiczna strzelanina z wektorową grafiką. Dodając do tego ARENĘ, która w ostatnich dniach pojawiła się na rynku można wnioskować, że BETHESDA zamierza konkurować z ORIGIN w dziedzinie gier, do których umownie doczepia się metkę z dopiskiem 3D.

CRYO

Fakty są jednoznaczne: dwie kolejne gry wydane zostaną wyłącznie na srebrnych płytkach CD. Takie jest życie: przetrwają bogaci mogący pozwolić sobie na nieliche wydatki, a także przedsiębiorczy – nabywszy dyski twarde o pojemności w okolicach 500 MB.

Mimo, iż team francuskich programistów CRYO podlega pod koncern VIRGIN, to stanowi niezależną enklawę, źródło wielu oryginalnych pomysłów. Gra SAURUS przenosi nas w krainę dinozaurów. Twórcy obiecują, że będzie mógł w nią grać każdy. Ich zdaniem SAURUS to „strategia, handel, cudowna grafika a także wątek uczuciowy: człowiek plus dinozaur". Ostatnia wiadomość wywoła chyba torsje u cenzorów.

Ciekawą pozycją może okazać się MEGARACE, wyścigi bolidów w dalekiej przyszłości. Śmiałkowie wyruszają w swych maszynach na niekończące się tory, by jeżdżąc bez wytchnienia zdobyć sławę i pieniądze.

DOMARK

LORDS OF MIDNIGHT: CITADEL przedstawia się jako mieszankę role-playing i strategii. Do uwolnienia jest człowiek więziony w tytułowej cytadeli, ty zebrawszy gromadę awanturników musisz go odbić. Dziwne połączenie dwóch pozornie różnych pojęć: RPG i strategii oznacza, że podobnie jak w BETRAYAL AT KRONDOR trzeba będzie w trakcie wędrówki podejmować taktyczne decyzje, nie ograniczając się wyłącznie do masakrowania zwierzyny.

ELECTRONIC ARTS

Pierwszym tytułem, który się ukaże w tej brytyjskiej firmie, będzie SEAWOLF, symulator okrętu podwodnego, mający szansę stać się najlepszym w swojej kategorii. Na pewno będziemy świadkami konkurowania tego tytułu z ACES OF THE DEEP z amerykańskiego DYNAMIX.

W SPIRAL ARM, w dalekiej przyszłości, dwie wrogie organizacje prowadzą zimną wojnę. Używając metod dyplomatycznych jak i sięgając po inne sztuki musisz uchronić galaktykę przed katastrofą.

INFOGRAMES

Uwaga: ten projekt to prawdziwa bomba! INFOGRAMES reklamując swój wydawany w wersji na CD-ROM produkt L FOR LIBERTY: CHAOS CONTROL oznajmia, że przy jego wykonaniu wykorzystano technologię Silicon Graphics. Co to oznacza od strony technicznej – wiedzą tylko spece. Warto natomiast nadmienić, że owe Silicon Graphics zostało zaprzęgnięte między innymi do realizacji PARKU JURAJSKIEGO. W tej rozgrywającej się w 2070 roku strzelaninie celem będzie zastopowanie Obcych chcących zdobyć przyczółek na Marsie aby stamtąd uderzyć na Ziemię. Jedno jedyne zdjęcie z gry, które dotychczas zdecydowano się ujawnić, wygląda obiecująco.

INTERPLAY

INTERPLAY planuje ubranie w nowe szaty starego przeboju SIMANT, a także wydanie STONEKEEP – pierwszego chyba w historii RPG pracującego w podwyższonej rozdzielczości. Co prawda interfejs użytkownika przypominał będzie ten znany z LANDS OF LORE, czyli mówiąc krótko główkę możemy przekręcić tylko o kąt nie mniejszy niż 90 stopni. Przy tak efektownie prezentującej się na zdjęciach grafice da się to jednak wybaczyć.

Miłośnicy STAR TREKa uraczeni zostaną następnym odcinkiem tasiemcowego cyklu, zatytułowanym STARFLEET ACADEMY.

MICROPROSE

Pojawi się GLOBAL RESPONSE, ulokowany w przyszłości symulator z wieloma (u MICROPROSE to codzienność) elementami strategii, w którym władał będziesz siłami naziemnymi, morskimi, jak i wyruszysz na podniebne łowy. Scenariusze oparto na hipotetycznych konfliktach mogących rozegrać się lada dzień w realnym świecie.

FLAT TOP to kusząca propozycja dla lotników. Twórcy gry opisują swe dzieło w kilku słowach: niebo i wody wzięte z F-15, krajobrazy z HARRIER JUMP JET, zaś modele samolotów z TASK FORCE.

MICROPROSE próbuje również swych sił w dziedzinie sportu. W HEAVY HOCKEY według zapewnień zawodnicy będą mogli wykonywać wiele niespotykanych uderzeń, grę anonsuje się jako bardzo brutalną. Inną ofertą firmy będzie też druga część FORMULA ONE GRAND PRIX.

MINDSCAPE

Powietrzne potyczki, bez zawracania sobie głowy taktycznymi celami – taka dewiza przyświeca twórcom EVASIVE ACTION. Okresy historyczne, z których wybiera się sprzęt obejmują obie dotychczasowe wojny światowe oraz to czym według MINDSCAPE będzie się walczyć podczas dwu następnych. Interesującą opcją jest możliwość grania z kolegą na jednym komputerze, ekran zostaje wtedy podzielony na dwie części.

OCEAN

INFERNO to jeszcze jedna kosmiczna strzelanina, próba rehabilitacji OCEAN po niegdysiejszym niewypale, jakim był EPIC. Zapowiedzi kojarzą tę grę z TFX a także z CYBERRACE. Muzykę zaś skomponowała znana w Stanach kapela ALIEN SEX FIEND.

ORIGIN

Kolejny role-playing zatytułowany ULTIMA 8: THE PAGAN nie wymaga rekomendacji. Widziane z góry z ukosa pole działań, nastrojowa ścieżka dźwiękowa oraz ogromna liczba klatek animacji postaci stanowią walory nie do zlekceważenia. Oprócz tego urozmaicony zakres wykonywanych ruchów: od czołgania się, poprzez wspinanie się po murach aż do różnych ciosów walki. ORIGIN jakiś czas temu wymyślił slogan reklamowy: „We create worlds" – tworzymy światy, tutaj szczególnie hasło to nabrało cech żywych. Wszystkim nie mogącym doczekać się na THE PAGAN proponujemy zająć się tymczasem jego protoplastą, grą SERPENT ISLE, której opis będzie w następnym numerze SS.

Fabuła innego projektu ORIGIN nie jest skomplikowana: władzę na pewnej planecie przejęły roboty, zmutowani ludzcy osadnicy nie są w stanie im podskoczyć, musisz więc chwycić ster w swoje ręce i uporządkować sytuację. Projekt nazywa się SYSTEM SHOCK, wytworzono go by pokonał samego DOOM. Przewagą gry ORIGIN ma być jeszcze większa różnorodność terenu: pochyłości, zakrzywienia ścian, możliwość poruszania się w pionie. Uciekasz, dobiegasz do szybu windy, patrzysz na dół – jeśli znajdujesz się w rozpaczliwej sytuacji, możesz skoczyć. Ale czy te nowinki wystarczą do zdetronizowania rywala?

W podobnym czasie co PACIFIC STRIKE zostanie wypuszczony inny symulator – WINGS OF GLORY. Miłośnicy podniebnej wojaczki wsiądą tym razem do samolotów z czasów Pierwszej Wojny Światowej.

PSYGNOSIS

Kiedyś zły czarownik zamknął brata w wieży, przywłaszczając sobie jego magiczne zdolności. Jeleń nie spodziewał się jednak, że w pokrzywdzonym pozostało jeszcze trochę energii i że powróci on z zemstą. Oto w skrócie początek intrygi zakreślonej w grze MAGICIAN'S CASTLE, zaliczającej się do gatunku arcade adventure, wypełnionej ponoć zwariowanym humorem. O następnych projektach PSYGNOSIS na razie nie słychać, może poza MICROCOSM – strzelaniną rozgrywającą się w żyłach prezydenta firmy CyberTech.

SIERRA ON-LINE

SIERRA spuściła trochę z tonu, prawdopodobnie wystrzelała się podczas gwiazdkowej kanonady. Firma zapowiada dwa tytuły: role-playing SHADOW OF YSERBIUS oraz kosmiczno-strategiczny OUTPOST. Ten drugi będzie oczekiwany ze szczególną uwagą – zdjęcia i demo na kompakcie zapowiadają

graficzny cud na miarę technologii użytej w THE SEVENTH GUEST.

SPECTRUM HOLOBYTE

Kolejna część STAR TREK – THE NEXT GENERATION (nie mylić ze STAR TREK z INTERPLAY) pojawi się tylko w wersji CD-ROM. Będzie mieć do zaoferowania grafikę SVGA, redukowaną do VGA tylko przy odgrywaniu filmików, ponoć bardzo widowiskowych. Przebąkuje się nieśmiało o użyciu oryginalnych głosów aktorów występujących w serialu. Struktura gry pozostanie niezmieniona – nawigacyjna robota na pokładzie ENTERPRISE, przerywana co jakiś czas wysiadką na nieznanej planecie.

SSI

SSI kontratakuje. Zapowiada przede wszystkim wypuszczenie RAVENLOFT, role-playing, o której raz się mówi, że ma posiadać pełny scrolling, innym razem, że ma przypominać EYE OF THE BEHOLDER. Pełna niewiadoma. Pewne jest, że wymyślnych potworów nie zabraknie. Za znak czasu można zaś uznać fakt, iż w wersji dyskietkowej labirynty zostaną okrojone, fabuła ulegnie też zubożeniu w stosunku do wersji wydanej na płycie kompaktowej.

Innym przedsięwzięciem jest gra AL-QUADIM, wzorowana na DARK SUN. Z zamieszczonych innowacji warto wspomnieć o wprowadzeniu czasu rzeczywistego podczas walki, nie będzie już podziału na tury – im szybszą masz rękę, tym dalej zajdziesz. Zaniepokojonych, czy nie będzie to przypadkiem gra czysto zręcznościowa SSI zapewnia, że scenariusz mieści w sobie wiele niesamowitych wątków.

TWENTY-FIRST CENTURY

Na koniec lakoniczna, a jednocześnie jakże miła informacja: szykuje się PINBALL ILLUSIONS z grafiką SVGA!

A W POLSCE?

Jak widać powyżej, mamy gruntowny serwis informacyjny na temat zamierzeń wszystkich niemal postaci zachodniego przemysłu growego. Natomiast z polskich firm dochodzą tylko strzępy informacji, nie dające w żadnym razie obrazu tego, co ma się dziać. Jedyne, co możemy zapowiedzieć, to nadchodząca duża podaż niedrogich zachodnich tytułów na wszystkie modele popularnych komputerów.

Gościnnie: Peter Michigan

Wojna Dwóch Róż

„Tylko trzech ludzi wiedziało o co chodzi: Bismarck, jakiś profesor niemiecki, który później zwariował, i ja. Ale ja już wszystko zapomniałem."

Lord Henry Palmerston

Rozwinięcie tematu gry KINGMAKER – str. 46.

Wojna Dwóch Róż, czerwonej róży Lancasterów i białej Yorków, zaczęła się ponoć w 1453 r. Jednak jej początki giną w mlecznej mgle otaczającej walkę szlachty angielskiej o swe miejsce w państwie. Wyraźnym tego symbolem było panowanie ostatniego Plantageneta, Ryszarda II. Utarczki frakcji dworskich, wykorzystywanie w rozgrywkach powagi Kościoła i zadufania Parlamentu. Bunty, marsze, zasadzki, najazdy Szkotów, walki z Irlandczykami i powstania Walijczyków. Ale tak naprawdę było to starcie o kształt Anglii, Anglii wychodzącej już ze Średniowiecza.

Ryszard II został zmuszony do pozbycia się swych doradców. Możnowładcy upokorzyli go jednak na krótki czas. Król odzyskał siły, zbyt jednak je przecenial. Zagarnąwszy posiadłości Lancasterów wywołał sprzeciw większości szlachty. Uwięziony, przypatrywał się bezsilnie zza krat więziennego okna Koronacji Henryka IV, pochodzącego z bocznej gałęzi królewskiego rodu – Lancasterów (ojciec Henryka był stryjem Ryszarda II).

Henryk IV nie był władcą najwyższych lotów, ale z wybrykami szlachetnych poddanych radził sobie dobrze. Liczne wojny również kończyły się sukcesem.

Panowanie jego syna, Henryka V, znamy wszyscy streszczone w jednym haśle – Agincourt (sławna bitwa wojny stuletniej – zagraj w CASTLES, może i ty będziesz jak Henryk). Ale to czym epatował nas Sir Oliver w słynnym filmie było tragedią dla Anglii. Spustoszony skarbiec, długi królewskie, wyczerpane zasoby rekruta i oczywiście rozpanoszeni wielmoże.

Śmierć Henryka V przyniosła krajowi jeszcze jedno nieszczęście. Na tronie zasiadł Henryk VI, półidiota, ulegający napadom szaleństwa, marionetka w rękach kolejnych klik. Żołdactwo grasowało po całym kraju, panowie feudalni prowadzili swoje prywatne wojny. Co i raz wybuchały powstania wkurzonych chłopków, Walijczycy znów podnosili głowę.

Otoczenie Króla zaczęło w tych warunkach przyśpieszony kurs małego Kuby Rozpruwacza. Najpierw upokorzono, a potem zabito Gloucestera. Suffolka ścięto, chociaż był w stronnictwie, które wykończyło tego poprzedniego.

Na domiar złego Henryk VI w 1453 r. zwariował do reszty. Żeby było śmieszniej regencję powierzono Ryszardowi, Księciu Yorku (wnuk stryja Ryszarda II). Co za ironia!

Gdy tylko król odzyskał zmysły, pozbawił Yorka stanowiska, ale ten wraz z Ryszardem Neville'm, earlem Warwick (słynny KING MAKER – „Królorób") zaczęli zbierać wojsko. Tegoż samego, 1455 r. po bitwie pod St. Albans Henryk VI przypomniał sobie, że bardzo kocha swych rywali i obsypał ich stanowiskami. No, etoj liubwi nie doczekało coś ze 62 wielmożów.

W całym kraju trwały podjazdy stronników Lancasterów i Yorków. Żeby jednak nie było za spokojnie do akcji włączyła się żona Króla, Margareta d'Anjou. Ale podatki i branki zrobiły swoje. Oficjalny władca przestał być popularny. Nie przeszkodziło to w zabiciu ks. Yorku w bitwie pod Wakefield w 1460 r. W tym czasie Warwick był już po stronie zwycięzców, ale wkrótce przeszedł na stronę Yorków. W 1461 r. Anglia miała drugiego króla, z łaski Warwicka – Edwarda IV Yorka.

Nowy Król energicznie przegonił Margaretę wspomaganą przez Szkotów i zaczął przywracać porządek w kraju. Ale nie było to w smak „Królorobowi". O! nie. Cóż, Edward IV okazał się lepszym politykiem. Jego gra doprowadziła do licznych upokorzeń ambitnego Warwicka. W takiej to sytuacji jedynym wyjściem było udzielenie poparcia Lancasterom. Pobity przez buntowników król Edward uciekł do Niderlandów, a na tronie znów zasiadł Henryk VI.

Lecz znów zrobiło się zbyt cicho. Przewrotna Fortuna sprawiła, że Edward odzyskał siły i stronników. Henryka uwięził i zamordował, a Warwick padł w bitwie pod Barnet.

Blisko 12 lat panowania Yorka na tronie to dzieje umacniania władzy królewskiej i dalszej cichej rzezi kwiatu szlachty angielskiej: uwięziono arcybiskupa Yorku, utopiono księcia Clarence, Somerset i wielu wielmożów zostało ściętych. Lecz największą troską władzy była gospodarka. Ta wymagała nowych kadr – ludzi o nowej mentalności nadchodzącej epoki banków i pieniędzy (zagraj w CIVILIZATION to zrozumiesz). Wtedy będziesz wiedział kto i jak ustępował im miejsca.

Na podkreślenie zasługuje fakt, że Edward IV był jednym z nielicznych królów Anglii, którzy nie pozostawili po sobie długów.

Umierający król zostawił małoletniego syna Edwarda V. Któż będzie regentem? Niech miecz odpowie. Najpierw dzieciaka przygarnął ród matki, Wydevile'owie. Ale brat ojca młodego władcy, Ryszard książę Gloucester bardzo się tym zdenerwował. Mało tego, oskarżył opiekunów o chęć zabicia króla, skazał ich na śmierć i został Protektorem. W końcu zmęczyły go dzieciaki (Edward miał rodzeństwo) więc się ich pozbył sam koronując się na króla jako Ryszard III (Garbaty).

W kraju zapanowała znowu anarchia. Niedługo po koronacji odstąpił Ryszarda „nowy Warwick", Kingmejkier książę Buckingham. Mord na dzieciach był dobrym pretekstem, żeby wysunąć nowego kandydata na tron. Jako, że ani Lancasterów, ani Yorków już nic było na tym łez padole, cudownie odnaleziono kolejnego frajera – Henryka Tudora (tatusia Henryka VIII – tego co miał 8 żon), który był wnukiem wdowy po Henryku V (powtórnie wyszła za mąż za Owena Tudora – ale cyrk). W 1485 r. w bitwie pod Boswarth załatwiono sprawę szybko i skutecznie. Garbusa Yorka zatłuczono, a Henryka VII koronowano jeszcze na polu bitwy. Tak skończyła się wojna dwóch zwiędłych róż.

Nasuwają mi się trzy refleksje, którymi się z wami podzielę:

Pierwsza – kontynuując rozważania ze wstępu, powyższy tekst wykazał, że Yorkowie i Lancasterowie nie mieli wiele do gadania, do wojen i zbrodni pchała ich machina historii i wielcy panowie co potracili głowy – w przenośni i dosłownie.

Druga – gdzie dwóch się bije tam trzeci korzysta. Prawda to stara i znana wszystkim od przedszkola. Widać, że mniej szlachetni Tudorowie do niego chodzili.

Trzecia – teraz będzie cytat Ryszarda II: „dziwny i zmienny jest ten kraj, albowiem wygnał, zamordował, zniszczył i zrujnował tylu królów, władców i magnatów i bezustannie męczy się walkami, przewrotami i zawiścią". Dziwne – ten facet umarł przed Wojną Dwóch Róż.

Jurij Zdzisławowicz Kudriawcew
akademik po historiczeskich naukach



top TEN

Zgodnie z zapowiedzią startujemy z nową Listą Przebojów. Mamy nadzieję, iż zaspokoi ona nawet najbardziej wyrafinowane gusta czytelników. Nie przybrała jeszcze swej ostatecznej formy i zapewne będzie z czasem ewoluowała, także zgodnie z waszymi sugestiami. Piszcie więc jak najwięcej – to wszakże na podstawie waszych głosów prowadzony jest ranking POLSKA.

Przypominamy zasady nadsyłania głosów:

– przysyłajcie typy TRZECH gier (koniecznie z prodncentem i rokiem wydania). Lista co prawda obejmuje dziesięć pozycji, ale z każdego listu jednak brane są pod uwagę tylko trzy pierwsze, wg kolejności napisania.

– w miarę możliwości piszcie na kartkach pocztowych. Jest to wygodniejsze zarówno dla was jak i dla nas – płacicie mniej za znaczek a my zamiast wykonywania skomplikowanego łańcucha czynności (otwarcie koperty, wyjęcie listu, przeczytanie wyżej wymienionego, zaznaczenie na kopercie „LP", złożenie listu, włożenie go do koperty) musimy jedynie odnaleźć właściwą stronę kartki pocztowej.

POLSKA

— ATARI XL/XE —

1. Władcy Ciemności — Avalon
2. Klątwa — Avalon
3. Barahir — Mirage
4. Inspektor — Orkus
5. Misja — Mirage
6. Archon — SSI
7. Smuś — Avalon
8. Hans Kloss 2 — Avalon
9. Prehistorik — Titus
10. Operation Blood — Mirage

— COMMODORE 64 —

1. Elvira 2 — HorrorSoft
2. Castle — Avalon
3. Crystal Kingdom Dizzy — Codemasters
4. Hook — Ocean
5. Mean Streets — Access Software
6. Treasure Island Dizzy — Codemasters
7. Greystorm — X-Ample
8. Fist Fighter — Zeppelin Games
9. Scenario — Starbyte
10. Slicks — Codemasters

— ATARI ST —

1. Empire — Interstel
2. Street Fighter 2 — Capcom
3. Civilization — MicroProse
4. Italy'90 — Codemasters
5. B–17 — MicroProse
6. Lemmings 2 — Psygnosis
7. Addams Family — Ocean
8. D–Day — Futura
9. Chaos Engine — Bitmap Brothers
10. Sensible Soccer — Sensible Software

— AMIGA —

1. Syndicate — Bullfrog
2. Cannon Fodder — Sensible Software
3. Desert Strike — Electronic Arts
4. The Settlers — Blue Byte
5. Street Fighter 2 — Capcom
6. Sensible Soccer — Sensible Software
7. Gunship 2000 — MicroProse
8. Nicky Boom — Microids
9. Heimdall — Core
10. Flashback — Delphine

— IBM PC —

1. Tajemnica Statuetki — Metropolis
2. Syndicate — Bullfrog
3. Master of Orion — MicroProse
4. Mortal Kombat — Probe
5. Sim City 2000 — Maxis
6. Sink or Swim — Zeppelin Games
7. X–Wing — Lucasarts
8. Alien Breed 2 — Team 17
9. Alone in the Dark 2 — Infogrames
10. Sensible Soccer — Sensible Software

— IBM PC CD–ROM —

1. Mad Dog McCree — Am. Laser Games
2. 7th Guest — Virgin/Trilobyte
3. Rebel Assault — Lucasarts

ŚWIAT

— COMMODORE 64 —

1. Mayhem in Monsterland — Thalmus
2. Turrican 2 — Rainbow Arts
3. Creatures 2 — Thalamus
4. Pirates — MicroProse
5. Turrican — Rainbow
6. Last Ninja — System 3
7. Last Ninja 2 — System 3
8. Zak McKracken — LucasFilm
9. Creatures — Thalamus
10. Great Gianna Sisters — UBI Soft

— AMIGA —

1. Beneath a Steel Sky — Virgin
2. Mortal Kombat — Probe
3. Second Samurai — Psygnosis
4. Cannon Fodder — Sensible Software
5. Reach for the Skies — Virgin
6. Skid Marks — Acid Soft
7. The Settlers — Blue Byte
8. Liberation (Captive 2) — Mindscape
9. Sensible Soccer — Sensible Software
10. Pinball Fantasies — 21th Century

— IBM PC —

1. Frontier — Konami
2. Gabriel Knight — Sierra On-Line
3. F-15 Strike Eagle 3 — MicroProse
4. Arena — Bethesda
5. Doom — ID Software
6. KingMaker — US Gold
7. Dragon Sphere — MicroProse
8. Mortal Kombat — Probe
9. Great Naval Battles 2 — SSI
10. Starlord — MicroProse

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności z tytułu błędnie lub nieczytelnie wypełnionych przekazów.
W przypadku wszelkich wątpliwości prosimy dzwonić do redakcji (0 22) 201-261 w. 550 lub fax (0 22) 209-309

Nr karty (listy) doręczeń

Dzień nadejścia

Awizowano

dnia .... 1994 r.

Podpis

Notatka doręczyciela

Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem

dnia .... 1994 r.

Podpis odbiorcy

Znamiona dowodu tożsamości

rodzaj dowodu .... Nr ....

wydany przez ....

.... dn. .... m-c .... 19........ r.

miejsce i data wydania

Dzień wypłaty

Nr księgi wypł. przekazów

Podpis wypłac.

Uważnie wypełnić – odcinek dla redakcji

ARCHIWALIA kupon aktualny do 15 kwietnia 94

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.
W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.
Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

Starannie przechowywać – dowód nadania przekazu

ARCHIWALIA kupon aktualny do 15 kwietnia 94

Zamawiam następujące numery archiwaliów:

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Proszę czytelnie zaznaczyć, których numerów pisma dotyczy zamówienie.
W przypadku zamawiania większej ilości egzemplarzy jednego numeru, proszę napisać to w uwagach.

UWAGI:

PRENUMERATA dla 1 osoby

Chcę prenumerować Secret Service począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

PRENUMERATA dla 1-10 osób

Chcę prenumerować Secret Service wraz z moimi kolegami i zobowiązuję się do rzetelnego wypełniania koleżeńskiej umowy.
Chcemy rozpocząć prenumeratę począwszy od numeru przez wskazaną ilość miesięcy:

3 6 9 12 miesięcy tu wpisz, od którego numeru ma zacząć się prenumerata

Jest nas razem ☐ chętnych i zobowiązujemy się informować redakcję o wszelkich kłopotach związanych z dystrybucją.

PRENUMERATA i ARCHIWALIA

ZASADY PRENUMERATY

archiwalia można też kupić osobiście w redakcji

Prenumerata może być zawarta na 3, 6, 9 lub 12 numerów poczynając od dowolnego miesiąca. Zamówienia mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak jest to wydrukowane na załączonym przekazie. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów z KGB lub odbitek xero.

Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczynić się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Nasz system prenumeraty jest tak skonstruowany, by wspierać przedsiębiorczych. Jeśli będziecie zamawiać prenumeratę grupowo, otrzymacie znaczne zniżki. W ten sposób jeśli np. w klasie zbierze się 10 osób chętnych na prenumeratę, to jeden egzemplarz mają co miesiąc za darmo (przy rocznej prenumeracie zaoszczędzą 299 tys). Zachęcamy do takiego systemu prenumeraty – wspólnie oszczędzamy czas oraz pieniądze na przesyłkach pocztowych. **Cena zawiera koszty przesyłki pocztowej.**

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej, po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać po stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem i adresem z kodem pocztowym. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń.

Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować na okoliczność ewentualnej reklamacji.

Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 wew. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

CENY PRENUMERATY

ilość osób	3 mies.	6 mies.	9 mies.	12 mies.
1	55500	111000	166500	222000
2	107400	214800	322200	429600
3	156600	313200	469800	626400
4	202800	405600	608400	811200
5	249600	499200	748800	998400
6	297600	595200	892800	1190400
7	345300	690600	1035900	1318200
8	392400	784800	1177200	1569600
9	438600	877200	1315800	1754400
10	480300	960600	1440900	1921200

PRZECZYTAJ ZANIM ZACZNIESZ WYPEŁNIAĆ

ZASADY ZAMAWIANIA ARCHIWALIÓW

Zamówienia na archiwalne numery SECRET SERVICE mogą być składane do 15 dnia każdego miesiąca – tak jak jest to wydrukowane na załączonym przekazie. Prosimy używać tylko aktualnych blankietów wyciętych z KGB lub odbitek xero.

Prosimy o wyraźne i czytelne wypełnianie przekazu pismem drukowanym. Bazgranie oraz skróty nazw mogą przyczyniać się do kłopotów w realizacji zamówienia.

Wypełnianie kuponu prosimy rozpocząć od strony tylnej (czarnej), po czym starannie i uważnie obliczyć należną kwotę, którą należy wpisać po stronie przedniej wraz z dokładnym imieniem, nazwiskiem i adresem z kodem pocztowym. Prosimy nie dokonywać poprawek ani skreśleń, niewykorzystane pola pozostawić wolne. **Uwaga! Po obliczeniu ceny zamawianych numerów, należy dodać koszty ich przesyłki wg tabelki.**

Otrzymany po wpłacie na poczcie odcinek „dla wpłacającego" należy zachować. Wszelkie reklamacje są przyjmowane w redakcji pod numerem telefonu (0-22) 201-261 wew. 550 w dni powszednie w godz. 9.00–16.00.

UWAGA! Nie realizujemy zamówień za zaliczeniem pocztowym.

CENY ARCHIWALIÓW

Nr 1	50 tys.
Nr 2	40 tys.
Nr 3	30 tys.
Nr 4	15 tys.
Nr 5	15 tys.
Nr 6	8 tys.
Nr 7	8 tys.
Nr 8	12 tys.
Nr 9	12 tys.
Nr 10	12 tys.

Komplet	(od 1 do 10)	– 150 tys.
zestaw 1	(1+2+3)	– 100 tys.
zestaw 2	(4+5+6+7+8+9+10)	– 70 tys.
zestaw 3	(4+5+6+7)	– 42 tys.
zestaw 4	(8+9+10)	– 32 tys.

DODAĆ KOSZTY PRZESYŁKI

1 szt	– 5 tys.
2 szt	– 6 tys.
od 3 do 5 szt.	– 7.5 tys.
od 5 do 9 szt.	– 9 tys.
powyżej 10 szt.	– 10 tys.

ul. Wronia 35/37, tel. (0 22) 201-201 w. 550, fax (0 22) 209-309

help

Galina radzi zbłąkanym

Dorogije Helpiary! Spasiba wam za wsie waprosy. Tiepier Galina nużna absmyczet' niemnożka durakow.

Przede wszystkim, nie łapcie za długopisy bezmyślnie, tzn. w każdej sytuacji. Najpierw sprawdźcie, czy już grę opisywaliśmy, przeczytajcie jeszcze raz opis. Niech HELP będzie rozwiązaniem ostatecznym. I nie bazgrolcie bo mi okulary trzeszczą, a mam je po Babci Nadii Nikołajewnej.

W tym numerze pomagali mi gościnnie Pejoti, Plexi i Dr Destructo. Maładcy.

1869 – IBM PC

W jaki sposób można dokonywać zakupu różnych towarów, które są sprzedawane przez porty poza portem macierzystym? Czy odbywa się to tylko za pomocą pieniędzy oraz jakie dokładnie czynności trzeba wykonać myszą, żeby taką transakcję przeprowadzić? Czy trzeba zbudować statek i dopiero potem handlować w innych zagranicznych portach? Paweł i Issandra

Aby dokonać zakupu jakiegoś towaru poza macierzystym miastem, trzeba kupić statek, zaangażować na niego załogę, przełożyć pieniądze z magazynów na statek i popłynąć do portu, w którym chcesz dokonać zakupu; potem działasz tak, jak w porcie macierzystym. Towary można kupować tylko w porcie, w którym masz statek z pieniędzmi!!!

ANOTHER WORLD – IBM PC

Po rozwaleniu strażnika, który łapie mnie za nos i coś do mnie gada, w następnym pomieszczeniu pojawiają się dwaj strażnicy, którzy walą z dwóch stron. Jak ich załatwić? Żuromin

Tu nie ma żadnego zdziwienia – musisz być szybki, albo jeszcze szybszy. Zaraz po zabiciu gadającego biegnij na górę i w prawo, żeby odstrzelić dyndającą u sufitu kulę. Potem na dół i próbuj – da się ich wykończyć stawiając z dwóch stron potrójne zapory. Dla przypomnienia, opis był w SS1.

BETRAYAL AT KRONDOR – IBM PC

Jak podnosić i kupować przedmioty? Pershing

W grze nie spotyka się sytuacji, by przedmioty leżały na ziemi. Możesz je zaposiąść tylko ogołacając zwłoki: klikasz na trupie i pokazuje się okno z jego „zawartością". Wybrane przedmioty możesz przenieść do własnego inwentarza, ale nie zbieraj niepotrzebnych śmieci. Natomiast żeby wykonać operację kupna, wystarczy byś miał gotówkę i odwiedził najbliższy sklep. Zawsze warto się targować!

CANNON FODDER – Amiga

Jak zniszczyć domek, gdy nie ma obok niego ładunków? Adam Grabowski

Rzuć granatem albo wystrzel rakietę (wciśnięcie naraz obu guzików myszy).

Jak rozwalić drzwi w dziewiętnastej misji? M. Żukowski

Wersja giełdowa jest uszkodzona i dziewiętnastej misji nie da się przejść. Do momentu ukazania się na rynku licencjonowanej, gwarantowanej wersji, musisz się wstrzymać, albo zagrać na PC.

COLORADO – Atari ST

W jaki sposób zdobyć srebrną kulę niezbędną do pokonania wilka stojącego na drodze? Przemysław Dubis

Dostaniesz ją od medytującego wodza, który siedzi przy ognisku. Dostaniesz się tam po kamiennych schodach. Po prostu wypal z nim fajkę pokoju.

Jak ominąć wodospad? Andrzej Tabora

Wodospad to smutny koniec dla tych nieszczęśników, którzy nie załapali się na czwarty przybrzeżny przystanek. Jednak w szuwarach tuż przed wodospadem jest tajna rzeczka, która poprowadzi cię naokoło, jeśli ominąłeś wcześniejsze ważne sekcje gry, np. gniazdo orła.

CONQUEST OF LONGBOW – IBM PC

Gdzie jest wzgórze, z którego muszę zobaczyć przechodniów? Chodzę po lesie i nie mogę go znaleźć? Michał Świerzbiński

Wybierz opcję „mapa" i wskaż wzgórze, a znajdziesz się na nim automatycznie, oczywiście tylko w wypadku, gdy przyjdzie na to czas – inaczej wzgórze może być nieaktywne.

CRIME WAVE – IBM PC

Jak zniszczyć jednookiego, strzelającego robota? Han Solo

Strzelaj rakietami w jego najczulszy punkt, skacz i kucaj by unikać jego pocisków. Musisz wywalić w niego kilkanaście pocisków, trafiając!

CURSE OF ENCHANTIA – Amiga

Co należy zrobić na planszy, gdzie zbiera się kamienie? Jak zdobyć magnes? Tomek Cobra

Kamienie zanosi się magowi, który je tłucze, aż do skutku. Magnes zdobędziesz katapultując się z deski, na którą musisz rzucić monitor. Co za marnotrawstwo!

Mag wysyła mnie w góry. Spycham mumię, przechodzę kamienie, biorę czepek, ale nie mogę przejść przepaści. Co robić? Bortuś

Złap w czepek spadający kamień, potem rzuć nim w skałę. Dalej sobie poradzisz.

Jak wymienić rybę na wędkę nie używając do tego sprayu? Misiu

Musisz użyć dezodorantu – spryskaj się obficie i podejdź do Eskimosa, który zemdleje z wrażenia. Wtedy bez kłopotu będziesz mógł wziąć rybę.

DAY OF THE TENTACLE – IBM PC

Jak teleportować rzeczy do Laverne i Hoagie? Krzysztof Kondewko

Wystarczy, że chwycisz kursorem przedmiot z kieszeni i przeciągniesz go na ikonę z twarzą osoby, do której chcesz go przesłać. Jest to możliwe oczywiście wtedy, gdy przyjaciele są w stanie je przyjąć. W tym celu Bernard musi zdobyć ogniwo sałatkowe (SuperSalad Battery) a Laverne zlecieć z drzewa, które zetnie George Washington podpuszczony przez Hoagiego.

czytaj dalej na str. 35

BUBBA'n'STIX



Najnowsza gra grupy CORE DESIGN – BUBBA'N'STIX na pierwszy rzut oka przypomina zwykłą platformówkę, jakich na Amigę ukazuje się wiele. Jednak jest coś co tę grę wyróżnia – jajarska animacja postaci, doskonała komiksowa grafika oraz spora dawka humoru, który bez wątpienia stanowi o atrakcyjności gry.

Tytułowymi bohaterami są Bubba oraz jego najlepszy przyjaciel – Stix, zwany Pędzlem. Podczas jednej z wypraw zostają oni porwani przez kosmitów i uwięzieni na obcej planecie. Aby wrócić na Ziemię muszą dostać się do siedziby UFO-ludków, skąd opuszczą planetę statkiem kosmicznym. Po drodze spotkają wiele niespodzianek i pułapek. Kolega Pędzel, którego nasz bohater zawsze ma przy sobie, spełnia różnorakie funkcje: służy do obrony przed wrogami, do wtykania go gdzie się tylko da, do mieszania zupy itp.

POZIOM PIERWSZY

Idź w prawo. W miejscach, gdzie nie można wskoczyć na górę, musisz posłużyć się Pędzlem. Zepchnij kamień i wskocz po nim na górę. Po drodze spotkasz dwa śmieszne stworki, które będą ci towarzyszyć podczas dalszej gry. Należy rzucić w nie Pędzlem (gdy rozmawiają) i wskoczyć po nim na górę. Następnie skok na czubek drzewa i w lewo. Aby dostać się na górę musisz też pomóc sobie Pędzlem. Następnie rzuć nim w kamień i przeskocz na górę. Teraz wystarczy już iść w lewo i czekać na teleportację.

POZIOM DRUGI

Podważ beczkę, włóż Pędzel w dziurkę i daj się wessać w okrągły otwór w ścianie. Teraz idź w lewo, uruchom dźwignię znajdującą sie na suficie. Wjedź na górę i uruchom dźwignię. Zejdź na dół i uderz w wajchę, następnie przejdź w prawo i walnij w pojemnik. Zamieszaj i wskocz na górę (świetny sposób). Teraz idź w prawo do teleportu. Skorzystaj z niego. Idź w lewo aż do automatu z mlekiem, walnij w wajchę. W drodze powrotnej włóż Pędzel w otwór. Razem z butelką mleka teleportuj się na drugie piętro (licząc od góry). Teraz idź w lewo, włóż kij w otwór, idź dalej w lewo. Gdy czerwony stworek wypije mleko będziesz mógł wskoczyć po nim na górę. Po lewej stronie włącz czerwony guzik. Jest to jeden z czterech przełączników, które musisz znaleźć aby otworzyć drzwi znajdujące się na czwartym piętrze. Teleportuj się na czwarte piętro, a następnie na trzecie.

Teraz musisz wskoczyć na górę po prawej stronie. Możesz tam wskoczyć z jadącej deskorolki, jeśli wcześniej strącisz z niej pasażera. Idź w prawo, uderz w wajchę. Przeturlaj piłkę do teleportu i teleportuj się razem z nią (możesz też przeteleportować najpierw samą piłkę, a następnie siebie samego, co jest dużo łatwiejsze). Następnie przeteleportuj się z piłką na piąte piętro. Teraz musisz turlać piłkę w prawo aż do miejsca, z którego możesz wskoczyć na górę po lewej stronie (oczywiście należy skakać z piłki). Rzuć Pędzlem w wajchę, tak żeby została uderzona od lewej strony (najlepiej rzucać z podskoku). Poczekaj chwilę i po jeżdżącej platformie przedostań się na lewą stronę. Włącz czerwony przełącznik. Teraz wróć razem z piłką na czwarte piętro. Po lewej stronie teleportu musisz wskoczyć (po piłce) na górę z lewej.

Poturlaj kulkę w prawo, a następnie zepchnij ją na dół. Teleportuj się razem z kulką na drugie piętro. Poturlaj kulkę w lewą stronę, tak żeby wyłączyła niebieski przycisk. Przejdź górą w lewo, poturlaj kulkę w stronę zielonego stworka. Idź w lewo, walnij kijkiem w beczkę, pomieszaj, uruchom wentylator. Zrób jeszcze jedną bańkę i przedostań się na górę. Idź w prawo, włącz czerwony przełącznik. Wróć do teleportu i przenieś się na czwarte piętro. Wskocz po piłce na górę po prawej stronie (jeśli nie ma piłki, to pójdź po nią na trzecie piętro). Uderz w wajchę, wróć do teleportu. Przenieś się razem z czerwonym stworkiem na trzecie piętro. Wskocz na górę po lewej stronie (z deskorolki). Idź w lewo aż do przejścia pod wysokim napięciem. Walnij w czerwonego stworka, gdy znajdzie się nad tym przejściem i wskocz po nim na górę. Przedostań się na samą górę. Idź w lewo, włącz czerwony przełącznik. Wróć do teleportu i przenieś się na czwarte piętro. Idź w prawo do wyjścia.

POZIOM TRZECI

Idź w lewo. Rzuć Pędzlem w kamień tak żeby kamień wpadł do lawy (trzeba uderzyć od lewej strony). Walnij w kawał skały znajdującej się nad wysepką. Idź w lewo, do góry (przy pomocy Pędzla). Przeturlaj kulkę po linie a następnie sam po niej przejdź (najlepiej metodą: dwa kroki do przodu, jeden w tył). Wskocz na górę po kulce, idź w prawo używając Pędzla do wchodzenia na górę (w jednym miejscu musisz wsadzić go w otwór i poczekać aż spadnie na niego kamień, po którym wskoczysz na górę). Wskocz po kamieniach na górę. Idź w lewo, po drodze uderz w rurę znajdującą się nad niebieskim stworkiem. Włącz przycisk, walnij w walec i po niebieskim gościu wskocz na górę. Uderz w zielonego gościa, następnie w wajchę.

Wejdź do rury w której wcześniej siedział zielony. Naciśnij przycisk, wejdź do windy i wjedź na samą górę, idź w lewo i w dół. Walnij w wajchę (2), zjedź 2 poziomy niżej, idź w lewo, w dół, uderz w wajchę (3), zejdź w na sam dół i idź cały czas w lewo, walnij w wajchę (1). Włóż Pędzel w dziurkę, wróć w prawo do przycisku, stań na nim (balon zamieni się w kij). Wróć do windy, wjedź do góry, tak żeby zejść po lewej stronie, idź do zbiornika, przejedź wagonikiem na prawą stronę, przejdź po linie na lewą stronę. Idź w lewo do wiatraczków, wskocz na górę po lewej stronie, włóż Pędzel w dziurkę, przejdź na prawą stronę, przejdź po linie. Walnij w wajchę (4), wróć do windy, wjedź wyżej zejdź na lewo. Przeskocz nad otworem rury, znowu włóż Pędzel w dziurkę (ach, te dziurki), daj się wessać w rurę. W odpowiednim momencie naciśnij fire, tak żebyś mógł zeskoczyć na lewą stronę. Uderz w wajchę (5), idź w lewo, przeskocz po zielonym stworku. Na samej górze włącz przełącznik, zejdź na dół w lewo, walnij w wajchę (6). Wróć do żarówek i wejdź do rury (tam gdzie wcześniej wepchnąłeś zielonego gościa).

POZIOM CZWARTY

Popłyń w prawo, spuść wodę przyciskiem, w prawo, otwórz przejście, w prawo, otwórz przejście. Popłyń w prawo, w dół, w lewo, spuść wodę, otwórz przejście, w prawo. Włóż Pędzel w otwór, naciśnij przycisk na dole, dotknij desek i po tratwie przepłyń na prawo. Włóż Pędzel w otwór, szybko wskocz na górę, w lewo, znów Pędzel w otwór, przepłyń na prawo. Naciśnij przycisk i zejdź na sam dół. Idź w prawo, użyj Pędzla, wskocz na górę z kuli. Przełącz dźwignię, otwórz przejście, przedostań się na prawą stronę po kuli (wcześniej ją uderz). Przejdź na prawo, w dół, spuść wodę, rozwal rurę, napuść wodę. Rozwal gościa pływającego na pontonie, uderz w dźwignię, idź do góry, zejdź na dół, w prawo. Spuść wodę, wejdź na kulę, włóż Pędzel w otwór. Zeskocz z kuli w prawo na górę. Pokręć kołem, tak żeby otworzyły się trzy dzióbki, włóż Pędzel w otwór. Idź w prawo, popchnij kulkę, idź w prawo na koniec deski, tak żeby ta spadła. Włóż Pędzel w otwór, jeszcze raz przepłyń w lewo, na dół. Wrzuć prawego stworka do wody i przeskocz po nim.



Bubba i jego Pędzel, Amiga



POZIOM PIĄTY

Idź w prawo, włóż Pędzel w ryjek czerwonego stworka, w prawo, unieruchom windy i wskocz po nich na górę. Idź w lewo, wjedź na górę po walizkę, idź w lewo, unieruchom windy, wskocz na górę, idź w prawo. Zrzuć walizkę na przedmiot znajdujący się na ruchomym chodniku i przeskocz z niej na prawą stronę, zrzuć walizkę z góry. Przełącz dźwignię, zrzuć walizkę i przeskocz po niej w prawo. Teraz musisz uniemożliwić robotowi zabranie walizki (najskuteczniej jest walić go kijem). Pchnij walizkę do otworu znajdującego się po prawej stronie. Wróć w lewo do samego końca, wskocz na górę po robocie. Idź w prawo, wskocz do góry, włóż kij w dziurkę, przejdź w prawo. Wskocz na górę, idź w prawo, wskocz na górę po windach. Koło statku kosmicznego przejdź po linie w lewo (uwaga: trzeba przykucnąć). Walnij w robota i wskocz po nim na górę, na prawo. Przejdź po linie w lewo. Teraz zostało ci już tylko pokonanie jakiejś kreatury i obejrzenie sekwencji końcowej.

Harti

CORE'93
1MB AMIGA
AMIGA 2

ZRĘCZNOŚCIOWA

100% 85% 90%





Równocześnie z premierą pierwszego modelu komputera Amiga rozpoczęła działalność firma PSYGNOSIS. W swoim dorobku ma zarówno gry średnie, jak i głośne przeboje. COMBAT AIR PATROL jest drugim symulatorem tej firmy, wydanym długo po sukcesie swego poprzednika – ARMOUR-GEDDON. Jednocześnie zapowiadana jest też premiera ARMOUR-GEDDON 2.

COMBAT AIR PATROL wykorzystuje wiele spośród możliwości drzemiących w Amidze. CAP jest symulatorem wektorowym, i jak można byłoby się spodziewać, będzie dość wolno pracował na naszej Amisi z zegarem 7,14 MHz. Ale nic bardziej mylnego – animacja samolotu jest zrealizowana z dbałością o szczegóły graficzne, a przy tym jest płynna. Widać to np. na podglądzie zza kabiny, gdzie można dostrzec nawet ruchy sterów wysokości przy manewrach.

Symulator dotyczy czasów jak najbardziej współczesnych – konfliktu w Kuwejcie zwanego „Pustynna Burza". Startując z baz operacyjnych w Arabii Saudyjskiej amerykańskie siły powietrzne mają za zadanie oczyszczać przedpole dla ruchów sprzymierzonych sił lądowych.

Zadaniem twojej grupy uderzeniowej jest wsparcie działań wojsk na linii frontu i niszczenie celów na tyłach wroga. Twój oddział to elitarni piloci z najlepszych szkół NATO. Ich jasność umysłu i sokoli wzrok nie pozwolą na fatalną kompromitację w irackich mass-mediach – ich bomby zawsze trafiają w cel, a pociski bezlitośnie rozpruwają wrogie samoloty. W rozpoznaniu terenu oprócz własnych samolotów rozpoznawczych wspierają cię satelity szpiegowskie. Dzięki nim dowiesz się o wszelkich ruchach wrogich wojsk. Jeżeli zaś nie chcesz sam posługiwać sobie samolotem na irackich celach, możesz to zrobić na odległość dzięki artylerii. Jednak nie ma to jak rękodzieło – chłopcy artylerzyści mają niezbyt pewne ręce.

EKRANY MENU

Po uruchomieniu programu ujrzysz ekran podzielony na opcje:

PILOT ROSTER – tutaj komputer notuje wszystkich pilotów, zarówno żywych jak i martwych. W dolnej części ekranu widzisz opcje, które pozwalają na: wybór pilota (aktywnego), uzyskanie informacji o pilocie, wymazanie pilota i wpisanie własnych danych osobowych, możesz tutaj rownież zapisać stan swojej gry.

SERIAL LINK – służy do gry w dwa komputery, połączone kablem (złącze szeregowe RS-232).

INSTANT FLIGHT – to wolny lot bez żadnych zobowiązań.

CONFIG – jedna z ważniejszych opcji, można tu ustalić detale gry: jej trudność, szczegóły graficzne, itp. Pamietać należy, że im więcej szczegółów tym lot będzie mniej przyjemny. Nie dotyczy to posiadaczy A1200.

TRAINING – przetrenować można tu wszystko co potrzebne do lotu. Jeżeli nie chcesz dać się zestrzelić, to radzę przysiąść nad tą opcją.

SINGLE MISSION – ta opcja pozwala wykonać jedną z czternastu misji. Masz także do wyboru opcje ułatwiające: OVER TARGET – pozwala na znalezienie się tuż lub zaraz obok celu, FLIGHT DECK – utrudni ci trochę życie, ponieważ do celu będziesz musiał dolecieć o własnych siłach. Nie zdziw się, ponieważ niektóre z tych misji mogą być dzienne lub nocne. Po korzystnym lub niekorzystnym zakończeniu misji jesteś zawsze oceniany, wszystkie twoje osiągnięcia są wypisywane na tablicy (lewy przycisk myszy pozwala na przesuwanie danych w tabeli).

BEGIN CAMPAING – tu kryje się esencja całej gry. Aby rozpocząć ten etap gry musisz najpierw wybrać aktywnego (żywego) pilota. Teraz ujrzysz pokój odpraw, w którym znajduje się tablica odpraw i parę innych przydatnych rzeczy. Dowiesz się z niej wszelkich szczegółów misji. Oto one w kolejności:

– szczegóły misji, wiadomości o celu jego lokacji, a także informacje o samolotach, które będą lecieć z tobą.

– informacje o wszystkich samolotach aliantow znajdujacych sie w powietrzu.

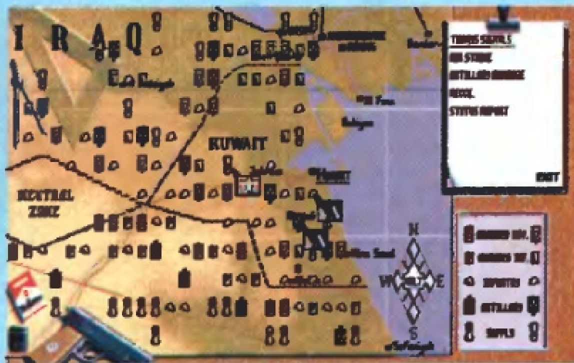
– krótki film o celu, dzięki niemu poznasz położenie ofiary w terenie.

– dowiesz się o wrogich wyrzutniach rakiet SAM, które trafiać się będą po drodze.

– tu znajdziesz odpowiedź na pytanie ile paliwa zabrać, a jeżeli się skończy, to gdzie można zatankować.

– te informacje są przydatne przy nawigacji.

– tutaj znajdziesz częstotliwości radiowe dla alianckich jednostek – radzę







MORTAL KOMBAT

AMIGA – joystick
PC – joystick

PROBE'93
1MB AMIGA
PC VGA, SB
PC 3 AMIGA 3
MORDOBICIE
100% Grafika 90% Dźwięk 100% Miodność
SUPER

Johny Cage



Cyberkopniak
Flegma
Cios poniżej pasa
Fatality

Kano



Żywa kula
Kosa
Fatality

Rayden



Torpeda
Teleport
Meduza
Fatality

je zapisać, aby potem wiedzieć z kim kontaktujesz się przez radio.

Informacje zawarte w tablicy można przesuwać trzymając lewy klawisz myszy. Obok niej stoi dalekopis, z którego dowiesz się o warunkach pogodowych panujących podczas misji. Po prawej stronie pokoju stoi komputer, dzięki któremu będziesz mógł obejrzeć trójwymiarową mapę działań. Jeżeli chcesz więcej informacji, to poniżej ekranu znajdziesz trzy opcje:

VIEW – możesz tutaj obejrzeć całą mapę (FULL), cel i jego położenie (TARGET), punkty docelowe dla autopilota (WAYPOINT), wszelkie obiekty wroga (THREATS).

WAYP – służy do ustalania punktów odniesienia na mapie.

MISC – to nic innego jak dogodne ustawianie mapy – możesz ją np. obracać we wszystkich kierunkach.

W głębi drzwi widzisz następujące tabliczki:

MEDICAL OFFICER – tu możesz się zbadać, zajmie ci to jeden dzień i pomoże uniknąć uciążliwej misji.

HANGAR DECK – przejście do opcji uzbrajania samolotu.

FLIGHT DECK – szybkie przejście na pokład lotniskowca – nie będziesz musiał uzbrajać samolotu, tylko dostaniesz klasyczny zestaw broni.

WAR ROOM – przejście do mapy akcji. Zauważ, że cała kampania rozgrywa się na terenach Arabii Saudyjskiej, Kuwejtu i Iraku – tak więc jest to wierne odzwierciedlenie działań operacji w wojnie o ropę. Wyjątek polega na tym, że to od ciebie, twoich działań i posunięć, zależy powodzenie bitwy o Kuwejt. Na mapie dzięki opcjom w prawym górnym rogu możesz atakować z powietrza wrogie cele, uzyskiwać satelitarne informacje o nich, a także atakować artylerią. Róża wiatrów na dole pozwala na poruszanie i zatrzymywanie swoich jednostek. Ich automatyczny najazd na obcą jednostkę powoduje atak. Pamiętać należy o tym, jak bardzo silną jednostką atakujesz; atak słabszego na mocniejszy oddział powoduje oczywiście przegraną słabszego. Pamiętaj też, że w twoich oddziałach kończy się paliwo i amunicja, i po to właśnie stworzone zostały jednostki pomocniczo-uzupełniające.

MESS ROOM – to przejście do opcji ROSTER PILOT, skąd można przejść do głównego menu. Jeżeli jesteś w trakcie kampanii, to komputer wychodząc z niej do ROSTER PILOT pyta, czy ma zrobić SAVE.

START

Teraz rozpoczynamy misję, w zależności od wygody HANGAR DECK (uzbrajanie, a potem start) lub FLIGHT DECK (bezpośrednie przejście na pokład lotniskowca). Jeżeli przy wyborze pilota wybrałeś, że będziesz latał na F-14, to twoje misje ograniczać się będą do ochrony samolotów bombardujących (F-18). Jeżeli zaś wybrałeś F-18, to twoje pole działań w głównej mierze ograniczać się będzie do dolecenia do celu i zniszczenia go. Pamiętaj, że od powodzenia twojej misji zależą sukcesy na mapie, dzięki którym ułatwisz posuwanie się swoim oddziałom. Podczas lotu będziesz mógł spotkać wrogie maszyny, np. Mirage 2000 lub MIG-21. Z pewnością zaś do ich zniszczenia użyjesz klasycznych Sidewinderów lub też działka.

Do wrogich celów zaliczają się też cele naziemne – ruchome lub nieruchome. Te pierwsze to m.in. platformy wiertnicze, pociągi, instalacje SAM-ów, elektrownie, baraki itp. Do niszczenia tych celów możesz użyć już lepszego arsenału, od działka począwszy, poprzez bomby, a na rakietach skończywszy. Grę można ukończyć na trzy sposoby: zabić się, pozwolić Irakijczykom zniszczyć twój macierzysty lotniskowiec lub po prostu doprowadzić „Pustynną Burzę" do pomyślnego zakończenia.



COMBAT AIR PATROL

JAK ROZWALIĆ COKOLWIEK

W POWIETRZU

Po wybraniu trybu AIR-AIR na HUD i wybraniu odpowiedniej broni włączasz namierzanie rakiet i odpalasz je. Pamiętaj jednak o tym, aby na ekranie wyświetlacza znajdowała się litera „I" a nie „F". Ta ostatnia oznacza, że namierzyłeś swój samolot.

PRZY ZIEMI

Nie ma jednolitego sposobu na atakowanie celów naziemnych, każda broń ma różny sposób namierzania.

MAVERICK – dobry na średnio słabe cele naziemne. Włącz laserowy podgląd celu (F10), wyceluj w sam środek i zrób LOCK spacją.

HARM – pocisk należy odpalić, gdy wrogi cel pojawi się w siatce celowniczej na wyświetlaczu (upewnij się, że jest to wrogi cel).

HARPOON – podobnie jak HARM.

LGB – włącz laserowy podgląd na cel (w przypadku tych bomb samolot musi mieć urządzenie SCAN), wyceluj teraz w sam środek kursorami (nie powodują one poruszania samolotem) i zrób LOCK. Teraz pozostaje ci tylko zrzut.

WALLEYE II – włącz laserowe naprowadzanie, a potem zrzut. Dzięki kursorom będziesz mógł kierować tą bronią aż do celu.

SLAM – tak samo jak WALLEYE II

Mk 82, 83, 84 – celujesz na HUD za pomocą nitki i kółka

LAU 97 – atakujesz tą bronią nurkując prosto w cel i wystrzeliwującą w sam środek

TARPS – rodzaj kamery video podwieszonej do samolotu. Taśmy wystarczy na 60 sekund.

G 1200

Opisy nadesłane: Wojciech Drewa, Rafał Kiliman, Sebastian Ostrouch, P. Semenczuk, Robert Siuta, Marcin Słapa, T. Wątroba



KLAWISZOLOGIA

F1 – widok z kabiny
F2 – widok zza samolotu
1,2,3,4,6,7,8,9 – kąt widzenia
5 – powrót do kabiny
0 – widok z góry
/,* – oddalanie, przybliżanie widoku
(,) – obracanie widoku w lewo, prawo
F3 – przelot samolotu
F4 – drugi widok zza samolotu
F5 – widoki na obiekty naziemne
F6 – ogólny widok z góry
F7 – to samo co F2
F8 – widok na lotniskowiec
F9 – widok zza wystrzelonej rakiety
F10 – laserowy podgląd celu
Klawisze w kabinie – F1
SHIFT+F1 do F10 – ciąg silników od 100% do 50%
lewy ALT, prawy ALT – włączenie, wyłączenie odpowiednio silnika lewego i prawego
1 – zmiana widoku ekranu wyświetlacza
2 – zmiana widoku ekranu drugiego wyświetlacza (tylko F-18)
9 – obrót widoku z kabiny w prawo
0 – obrót widoku z kabiny w lewo

HELP – zwiększenie ciągu
DELETE – zmniejszenie ciągu
CTRL – przełączanie broni
TABULATOR – tryby HUD
SPACE – LOCK-owanie na celu
T – szukanie celu w powietrzu



SHIFT+R – włączenie namierzania rakiet
ENTER – odpalenie pocisku
I – podświetlanie kokpitu kabiny
[,] – przybliżanie, oddalanie widoku. Można stosować w widoku z kabiny, jak i w widokach zewnętrznych.
/ – widoki na jednostki latające (stosować można klawisze F3,F4,F6,F7)
BACKSPACE – oglądanie celu przeznaczonego do zniszczenia

A – wystawienie haka do lądowania na lotniskowcu
G – podwozie
L – wystrzelenie z katapulty lotniskowca
B – hamulce powietrzne
F – flary
D – śmiecie (dipole)
SHIFT+SHIFT – katapulta
SHIFT+Z – zwolnienie czasu
W – zmiana WAYPOINT-u
Z – przyspieszenie czasu
C – ekran pomocniczy – mapa
V – noktowizor
N – szukanie częstotliwości przez radio
<,> – orczyki

P – pauza
J – joystick
M – mysz
K – klawiatura
SHIFT+ESC – wyjście z misji

PSYGNOSIS'93
1 MB AMIGA AMIGA 3
SYMULATOR
90% Grafika 95% Dźwięk 100% Miodność







Kiedyś w imieniu swej rasy musiałeś spojrzeć w oczy Przeznaczeniu. Ruszyłeś przed siebie. Poprzez świątynie strzeżone przez zazdrosnych bogów, odwiedzając miejsca od wieków nietknięte stopą cudzoziemca. Czekawszy świtu w ruinach porosłych trawą.

Widziałeś światy, w których rządzili władcy pełni pychy. Dopiero twój oręż zrzucał im korony z głów, jak zwiastun nadziei dla poddanych. A że los pozwolił ci przeżyć wiele, siedzisz tutaj i próbujesz na nowo odczytać przeszłość. Dawno odłożyłeś miecz. Dzisiaj opowiadając tę historię nie obchodzi cię już Zło, które czai się w każdym cieniu. Prawie zapomniałeś o nim.

– – –

Amigowcy i Pecetowcy – przed wami naprawdę niezwykła przygoda. Na początku kilka objaśnień, mogą się one przydać mniej zaawansowanym graczom.

– Niebieska energia oznacza zdolność do rzucania czarów i przeobrażeń, czerwona energia to po prostu aktualna kondycja fizyczna bohatera.

– W SHADOWCASTER nie występuje opcja umożliwiająca natychmiastowy odpoczynek. Regeneracja jest samoczynna, lecz odbywa się powoli. To zasadnicza niedogodność, gdyż nierzadko czekając aż bohater nabierze sił zdążysz zjeść obiad.

– Napotkane stwory nie mają zwyczaju gonić ofiary, poza wąskim rewirem, który zamieszkują. Możesz więc często wykonywać odwroty, zaszywając się w jakimś zaułku spokojnie wyleczyć rany i powrócić do boju.

– Wszystkie postacie potrafią zmieniać swe położenie w pionie – w ten sposób Kahpa będzie mógł zanurkować, wykorzystasz też możliwość fruwania Ssaira i Opsisa. Istnieje jednak różnica: u jednych dokonasz tego z pomocą ikonki ze strzałką, u wspomnianych wyżej trzeba przestawić wskaźnik na bocznej ramce ekranu. – Magiczne napoje i znalezione czary zachowuj wyłącznie na najcięższe pojedynki.

– W niektórych miejscach odnajdziesz kałuże, które wzbogacą twe magiczne zdolności.

– Wiem że to banał, ale pamiętaj żeby co chwila korzystać z mapy.

Teraz czas odnaleźć sześć pradawnych obelisków a następnie stanąć do walki ze sprawcą wszelkich nieszczęść, Vestem – bratankiem samego diabła.

– – –

MAORIN

Wędrówkę rozpoczynasz w ogrodzie. Zabij potwora celnym kopniakiem. Obok znajduje się pierwszy obelisk. Dotknij go, otrzymasz zdolność transformacji w sześciołapego kota, głos przodków otworzy zarazem drewniane drzwi. Zabierz napój leczący rany i czar ognia. Teleportujesz się do drugiej, znacznie większej części ogrodu.

CAUN

Na horyzoncie góry spowite szarymi chmurami. Jedynymi autochtonami są tutaj mięsożerne rośliny, potrafiące znienacka zaatakować. Przeobraź się w kota i pazurami rozszarpuj drapieżców. Zbieraj pozostałe po nich nasiona. Tylko nieliczne drzwi dadzą się otworzyć. Droga zaprowadzi cię na południe, zobaczysz tam lewitujący kufer. Zniszcz go czarem ognia. Zdobyty srebrny znak umieść na statui, która przesunie się na bok odsłaniając teleport. Skorzystaj z niego.

Płyniesz. Omijaj sunące po suficie nietoperze. Podążając na wschód zobaczysz kulę na łańcuchu zwisającą ze stropu. Pociągnij za nią, woda spłynie, odkrywając porosłe wodorostami korytarze. Z jednej dostępnej dopiero po opadnięciu poziomu wody komnaty weź czaszkę i załóż ją szkieletowi siedzącemu na tronie w drugiej. Pokonaj zmartwychwstałego i przejdź nowo otwartym przejściem dalej. Znajdziesz tu napój i zbroję, którą płatnerz wykuł jakby specjalnie dla Maorina. Kot założywszy ją stanie się groźny dla przeciwników wszelakiej maści. Za bramą wejdziesz w posiadanie kolejnej kamiennej głowy, czeka tu taj powrotny teleport.

Znajdujesz się na wschód od statuy. W tym rejonie występują ruchome piaski. Rzucając nasiona wybuduj pomost z winorośli. Skręć do zachodniego przejścia. Szybko musisz przebiec obok ściany wystrzeliwującej ogniste kule. Podnieś leżący bumerang. Kawałek dalej zastąpią ci drogę dwa ogniska. Ponad nimi osadzone są dyski pokryte symbolami, zniszcz je z pomocą bumerangu, co może okazać się pracochłonne. Gdy tego dokonasz ogniska znikną. Zabij wypełzające zza nich stwory, na końcu znajdziesz kamienną głowę. Oczyść teraz teren na zachód od statuy, umiejscowiony jest tam teleport do ruin.

Otacza cię mgła, osnuwająca szczątki dawnych murów i rzeźb. Panami tego świata są szkielety, ożyją gdy tylko się do nich zbliżysz. Walcz pod postacią kota starając się nie przemieszczać w trakcie potyczki, by nie obudzić zbyt wielu kościstych naraz. Kieruj się najpierw na południe, potem ku zachodowi. Na końcu ścieżki spoczywa złamany klucz. Weź go, pojawią się otaczające cię ostro wyciosane pale, po tym jak znikną będziesz musiał zmierzyć się z gromadą cyklopów. Podążając na północ znajdziesz trzecią kamienną głowę, ukrytą w obrębie murów w kształcie krzyża. W okolicy można zdobyć także czar lodu i czar kwasu.

Na północ od teleportu staniesz u brzegu jeziora. Dopłyń na małą wyspę i zabij jej jedynego mieszkańca. Porzucono tu ostatnią kamienną głowę, którą wraz z pozostałymi dopasuj w brakujące fragmenty rzeźb. Wtedy w jednej z nisz pojawią się schody.

W przepojonym granatową poświatą mauzoleum wyrąb sobie drogę do komnaty z ławą. Musisz trafić bumerangiem w przemieszczający się dysk. Wtedy po pomoście dotrzesz przez ławę do powstałego przejścia. Czeka tu na ciebie Zardaz, unicestw go z pomocą czaru lodu, lub w walce wręcz. Idąc w tym kierunku dotrzesz do drugiego obelisku. Dane ci odtąd będzie przybierać postać uzdrowiciela Cauna – wartość ikonki z krzyżykiem okaże się nieoceniona. Przed wejściem do teleportu odpocznij solidnie, możesz zabrać też smoczy róg.

OPSIS

Ludzie-węże, którym przyjdzie ci stawić czoła w świątyni to niełatwi przeciwnicy. Na dokładkę musisz uporać się z kilkoma czarownikami, wspieraj się czarem kwasu. Celem jest odnalezienie i zniszczenie czterech dysków – dwu z nich szukaj na wschodzie; po jednym na północy i zachodzie. Ujawni się wtedy przejście do północnej komnaty, gdzie na posadzce spoczywa tarcza z wyrytymi inskrypcjami. Wejdź do teleportu leżącego na północnym zachodzie.

Znokautuj wilkołaka, w którego komnacie się pojawiłeś. Idź na zachód mijając rząd cel. Na końcu korytarza wejdź w jedne z drzwi, pociągnij za łańcuch odblokowujący sąsiednie. Korytarz zagradza beczka. Zabij bumerangiem grasującego za nią wilkołaka, następnie jako Caun przeskocz przeszkodę. Za zakratowanymi drzwiami urzędują fruwające oczy. Rzucaj w nie z pewnej odległości bumerangiem, jeśli pozostaną nieruchome, zostaw je w spokoju. W środku uwagę przykuwają szkielety zawieszone w klatkach. Możesz uzyskać zbroję dla Cauna pociągnąwszy za łańcuch, a gdy klatka się opuści z pomocą jednego z czarów uzdrowiciela (ikona ręki) przyciągnąć zdobycz. Na wschodzie przyjdzie ci znów zmagać się z bandą wilkołaków. Wreszcie znajdziesz srebrny miecz, zbroję, czar mrozu, trochę smakołyków. Wybierz te schody, które poprowadzą cię do zamkowych komnat.

Białe marmurowe bloki tworzą tutaj ściany. Srebrny miecz w garść – ów materiał ima się wilkołaczej skóry jak żaden inny. Przedostań się do sali tronowej, zdobionej witrażami wojowników i wykładanej dywanem biegnącym w poprzek. Gdy uporasz się z oczami podążaj na zachodni kraniec sali. Wyjdzie ci na spotkanie Trzech – to groźni członkowie miejscowego cechu czarowników. Zlikwiduj ich. Idąc tym tropem napotkasz teleport. Penetracją północnego krańca sali tronowej niech zajmą się wyłącznie weterani – pozostałych czeka tam śmierć.

Znowu trafiłeś w wypełnioną błękitem scenerię. Walcz z broniącymi swej posiadłości wilkołakami, za ostatnimi drzwiami zmierzysz się z ich hersztem. Zabierz laskę i czubek teleportu, ten ostatni osadzając na pobliskim słupie. Dotknięcie powstałego w ten sposób obelisku doda ci możliwość transformacji w krwiożercze oko. Teleportuj się do świątyni.

KAHPA

Ognie uśmierz posługując się laską, pokonaj kilku ludzi-węży i czterorękiego kościotrupa. Jako Opsis masz do dyspozycji czar oznaczony trupią czaszką – tylko najpotężniejsi potrafią oprzeć się więcej niż jednemu takiemu ciosowi.

Teleport przeniósł cię do starej kopalni. Wytęp populację karłów i osobliwych dzików atakujących cię biczami. Będziesz musiał walczyć z przywódcą gromady, zdobędziesz po nim dwa amulety. Gdy dotrzesz do komnaty z krzewem dotknij stojącego nieopodal słupa a wyrośnie bujne drzewo. Jego owoce zachowaj na ciężkie chwile. Przed wejściem do teleportu możesz zwiedzić północny obszar kopalni. Grzybki potraktuj czarem Opsisa, pozostanie po nich galareta. Zaopatrzysz się tu w zapas kul, stanowiących jednorazowy czar ofensywny.

Ta część kopalni jest słabo oświetlona, pomoże ci koci wzrok Maorina lub czar rozświetlenia Cauna (ikona z latarnią). Pajęczaki przyczepione do stropu jak i te kąsające z ziemi niszcz bumerangiem. Bardziej wyrośnięte okazy rozsiecz znanym już sposobem z pomocą

SHADOW CASTER

Opsisa. Kieruj się kolejno: na wschód, do końca na południe i ponownie na wschód. Sforsuj okute drzwi, podążasz poprzez korytarze z koszmarnymi znakami na ścianach. W północnym krańcu znajduje się jama wypełniona lawą, podpłyń wpław do łańcucha i uruchom mechanizm. Za jedną z krat odszukasz czubek teleportu, w północnej komnacie osadzisz go na słupie i tym sposobem będziesz władał Kahpą, człowiekiem-żabą. Teleport przeniesie cię do świątyni.

SSAIR

Poza rozproszeniem niestrudzonego garnizonu ludzi-węży i garstki smoków nie masz tu nic więcej do roboty. Idź do północnej sali teleportów.

Widzisz zielonkawe od glonów i mchu ściany tego świata. Tu i ówdzie przerażające malowidła meduz. Odnajdź komnatę z lawą, gdzie drogi strzegą fruwające stwory. Przepłyń kawałek wpław. Przejścia prowadzą na północ – spoczywa tam klucz otwierający bramy do wody oraz dwa na zachód. Możesz wziąć małą armatkę. Przebijając się poprzez domeny błotnistych stworów o czerwonych ślepiach, wynurzających się z posadzki, odszukaj Trójząb Nocy. Zaopatrz Kahpę w srebrną zbroję i trójząb, po czym nurkuj pod powierzchnię, najlepiej wejściem położonym na południu.

W podwodnym świecie wszystko jest rozmazane, ledwo spostrzegasz wyłaniające się z oddali sylwetki płaszczek. Utoruj sobie drogę na północ, wypływając co pewien czas na powierzchnię południowym wyjściem, żeby odpocząć. W małej komnacie znajdziesz czar błyskawicy. Skręć na zachód labiryntu a następnie na południe. Walcząc z rybami i hordami homarów przedostaniesz się przed oblicze tutejszego króla. Przygotuj się na bardzo ciężką przeprawę. W sali podnieś tabliczkę i wejdź do teleportu ukrytego za tronem.

Szybko, zanim zaatakują cię smoki wrzuć tabliczkę w ławę, zmieniona w wodę odwróci ich uwagę. Na zachodzie jest komnata z obeliskiem. Przodkowie obdarzą cię zdolnością przybierania postaci jaszczura ziejącego ogniem.

GROST

Zaliczasz kolejny pobyt w świątyni. Standardowo zabij wszystko co się porusza, możesz zabrać róg Cauna. Teleport w północnej komnacie przeniesie cię w ognisty świat.

Pójdź najpierw na północ. Zniszcz zaczepiony na łańcuchu dysk, co otworzy zachodnią ścianę. Zabierz czubek teleportu z komnaty, w której ściany miotają ognistymi kulami. Zawróć do początkowego miejsca i skieruj swe kroki na wschód. Przedostań się przez najeżone gejzerami ruchome piaski. Przybierz od razu postać Ssaira, on będzie czuł się swojsko na zalegającej ziemię rozżarzonej magmie. Daj mu trójząb i zbroję, a z łatwością wygra wszystkie pojedynki z tubylcami masywnej postury. Idź naprzód w jedynym możliwym kierunku. Uważaj na korytarz ze śmiercionośnymi ścianami. Dotrzesz do rejonu, gdzie sufit pokryty jest niebieskimi kryształami. Wytęż oczy, bo rozrzucone są tu dwa głazy dość trudno odróżnialne od podłoża. Połóż je na obu płytach i pociągnij za pojawiający się łańcuch. Otworzy się przejście do teleportu.

Odszukaj tablicę z żabią głową, gdy użyjesz wywołującego rój muszek czaru Cauna, przejście obok stanie otworem. Idź do komnaty z klepsydrą, przenieś ją do drewnianej wnęki, w którą będzie pasowała. Teraz możesz zatknąć czubek obelisku na właściwym miejscu. Obejmiesz władzę nad synem Ziemi. Grost rozbije ściany, zbudowane z okrągłych kamieni, które wcześniej były nieprzechodnie. Za jedną z nich leży mogący się przydać w walce złoty kielich. Na wschód od obelisku znajduje się teleport do świątyni.

OKO W OKO Z VESTEM

Świątynia po wielu twych pobytach tutaj jest prawie opustoszała. Nie zwracaj uwagi na grzybki. Do pokonania jest jedynie zredukowany już znacznie garnizon ludzi-węży. Pośrodku sali teleportów pojawił się ostatni portal prowadzący w najstraszliwsze rejony Eteru.

Suniesz zanurzony po pas w rzece krwi. Ze ścian spływa purpurowa posoka. Oczy pokonuj uniósłszy się w górę Ssairem. Odnajdź trzy piedestały położone gdzieś w centrum labiryntu. Twoim zadaniem jest przyniesienie tu trzech kryształów symbolizujących życie.

Żeby zdobyć Kryształ Krwi musisz zanurkować w głębiny złowieszczej rzeki. Gdy dopłyniesz do komnaty, do której wejścia strzegła krata, wynurz się na powierzchnię. W tej sekretnej pustelni tkwi serce, z rozerwanego wydobędziesz pierwszy kryształ.

Powróć do centrum labiryntu. Kieruj się teraz na północny wschód. Przebijaj się jako Grost, powalając potwory czarem ofensywnym. Wejdziesz w posiadanie kamiennego miecza. Następnie odwiedź północną salę pełną szkieletów. Wybiwszy je co do jednego udaj się na zachód. Zobaczysz korytarz ze stojącym posągiem rycerza. Dobiegnij do niego i włóż mu do ręki miecz, co otworzy naprzeciwległą ścianę. Pędź do niej szybko, starawszy się ujść cało z bombardowania ognistymi kulami. Tutaj otrzymasz Kryształ Ciała.

Ponownie staw się przy piedestałach. Na wschodzie znajdziesz Kryształ Kości, zdobędziesz również potężne berło. Kryształy umieszczone na właściwych piedestałach ujawnią teleport do miejsca, gdzie nawet powietrze cuchnie Złem. Odsapnij trochę i ruszaj zmierzyć się z tym, którego imienia nie powinno się w ogóle wymawiać.

Cisza. Ktoś przed tobą stoi, jakiś dziadek. Czyżby posłaniec od naszych? Nie zbliżaj się do niego, bo cię omami swym głosem. Jeśli jeszcze nie rozpoznajesz demona, po głowę którego przyszedłeś, toś ślepy! Stań naprzeciw i uderz w niego mocą berła. Rozpocznie się pojedynek, będziesz musiał po kolei walczyć z różnymi wcieleniami przeciwnika. Dopiero potem wino i chwała.

Micz

Dystybutor: IPS Computer Group

ORIGIN'93

PC VGA
SB, GUS

PC 5 AMIGA ma być

ROLE-PLAYING

100% Grafika 90% Dźwięk 100% Miodność





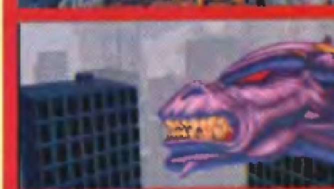








Trochę roleplayowy Doom, PC







AV-8B HARR



Dalekopis zawarczał. Ludzie stojący na mostku zwrócili wzrok na maszynę, jakby chcieli odczytać drukowany dokument. Dowódca USS Tarawa podszedł powoli do dalekopisu i kluczykiem otworzył pokrywę ochronną. Następnie oddarł zadrukowaną kartkę i powoli zaczął czytać.

– Panowie – zaczął mówić do zgromadzonych oficerów – nasza operacja „Ocean Guardian" przekształca się w militarną operację „Ocean Saber". Naszym zadaniem jest atak na Wschodni Timur, atak odbywa się na wniosek ONZ. Nasza Brygada Ekspedycyjna jest jedyną siłą w pobliżu zdolną do takiej akcji. Nie możemy czekać na wsparcie ze Stanów, a więc atak musi być przeprowadzony tylko tymi siłami, którymi teraz dysponujemy. Naszym konkretnym rozkazem jest przeprowadzenie desantu na wyspę i przy użyciu lotnictwa całkowicie zniszczyć lub rozbroić siły armii Indonezyjskiej. Pamiętajcie panowie, że nasza misja ma na celu ochronę praw człowieka, więc za wszelką cenę musimy zminimalizować ofiary wśród ludności cywilnej. Rozejść się.

Oficerowie szybko rozeszli się na swoje stanowiska, a dowódcy innych okrętów poszli do czekających motorówek. Gdy ostatni z nich wychodził, na okręcie zapaliły się czerwone lampy i ogłoszono alarm bojowy. Świetnie wyszkolona załoga rozbiegła się na stanowiska bojowe.

———

Gra HARRIER ASSAULT składa się w pewnym sensie z dwóch połączonych gier – pierwszą jest symulacja samolotu McDonnel Douglas AV-8B Harrier, zaś drugą jest symulacja desantu morskiego na wyspę Timur Wschodni. Jednak te dwa elementy nie są od siebie oderwane. Planujesz loty Harrierów i wyznaczasz im zadania, następnie możesz je wykonywać, bądź zwalić to na głowę komputera. Bardzo ciekawą cechą gry, bardzo rzadko spotykaną, jest możliwość wsiadania i wysiadania z samolotów podczas lotu, np. możesz wykonywać misję, na chwilę ją przerwać (samolot nie spadnie – będzie pilotował komputer), a następnie po dokonaniu jakichś zmian w planie strategicznym wrócić do kabiny. Muszę przyznać, że gdybym miał wybierać pomiędzy strategią a symulatorem, z tych dwóch elementów gry wybrałbym strategię, gdyż symulatorowi można sporo zarzucić.

USS TARAWA

Okręt Tarawa składa się z niezliczonej ilości pomieszczeń i magazynów, jednak w grze z oczywistych przyczyn uproszczono budowę i pomieszczenia takiego statku. Oto spis pomieszczeń USS Tarawa dostępnych w grze:

Command Center (Centrum dowodzenia) – do tego pomieszczenia możesz dostać się używając telefonu. W Centrum dowodzenia znajdują się dwa ekrany ścienne i trzy systemy komputerowe. Pośrodku znajduje się TAWADS (Taktyczny System Działań Amfibijnych), serce statku. Za pomocą TAWADS kierujesz przebiegiem kampanii i planujesz loty Harrierów. Tutaj także możesz zapisywać stan gry.

Pilots Briefing Room (Pokój odpraw pilotów) – tutaj znajdują się dwa monitory i wielka tablica. Na tablicy wypisane są aktualne zadania dla pilotów AV8B. Lewy monitor wyświetla spis Harrierów znajdujących się w powietrzu (możesz wsiąść do dowolnego). Po wykonaniu misji, na tablicy ukaże się krótkie podsumowanie twego lotu. Prawy monitor wyświetla listę zadań dla AV8B.

Acclimatization Room (Symulator) – w tym pomieszczeniu znajduje się symulator lotu Harrierem, na którym, bez ryzyka utraty życia i zdrowia, możesz potrenować standardowe manewry (start, lądowanie, ataki naziemne i walkę lotniczą).

Hangar – tutaj znajduje się podnośnik wynoszący samoloty na pokład startowy. Aby odlecieć wystarczy uzbroić maszynę i już możesz wykonywać patrol powietrzny.

Flight Deck (Pokład startowy) – na pokładzie uzbrajasz samoloty bezpośrednio przed startem.

Pri-Fly (Mała wieża kontrolna) – jest to wysoka nadbudówka na prawej burcie statku. Możesz z niej oglądać różne wydarzenia – starty, przygotowywanie desantów itp.

Cargo Hold (Ładownia) – w ładowni ukazane są twoje zapasy. Po ich ilości możesz sobie uzmysłowić, ile ich jeszcze masz, a ile zużyłeś w dotychczasowej walce.

Vehicle Deck (Magazyn pojazdów) – działa jak ładownia, tylko przedstawione są zapasy uzbrojenia.

INDONEZYJSKIE SIŁY

Ogólna liczba armii Indonezji wynosi 210000 ludzi, jednak na Timurze wschodnim stacjonuje tylko 20-30 tys żołnierzy (ok. 10-15 batalionów). Wojska te są jednak dosyć dobrze wyszkolone, gdyż od lat walczą z partyzantami i terrorystami. Wschodni Timur jest doskonałym poligonem i większość kadry oficerskiej armii Indonezji służyła kiedyś na tej wyspie. Jednak ruch oporu jest tam słabo zorganizowany i chyli się ku upadkowi, więc nie licz na pomoc słabych partyzantów. Marynarka Wojenna odcięła się od wojskowej junty (czyt: hunty), więc nie powinieneś się martwić Indonezyjskimi fregatami i kutrami torpedowymi.



Harriery latając nad Wschodnim Timurem mogą spotkać nieliczne samoloty sił powietrznych przeciwnika. Najgroźniejszym przeciwnikiem jakiego możesz spotkać jest F-16, jednak Indonezja zakupiła tylko 12 sztuk tego typu samolotu, a na Timurze jest ich zaledwie kilka, mimo to pozostają one istotnym zagrożeniem, gdyż uzbrojone w Sidewindery deklasują w walce Harriery. Drugim typem samolotów są F-5 Tiger II, także lepsze myśliwce niż Harrier, jednak nie aż tak groźne jak F-16. Ostatnim samolotem jest A-4 Skyhawk, jego nie musisz już się tak obawiać. Resztę floty powietrznej stanowią samoloty transportowe i śmigłowce. Śmigłowce (przede wszystkim UH-1) używane są do transportu wojsk i zaopatrzenia. Armia Indonezyjska bazuje na sprzęcie drugiej generacji. Jednak zakupy nowego sprzętu znacznie podwyższyły jej siłę uderzeniową. Wyszkolenie też nie pozostawia wiele do życzenie. Nie możesz lekceważyć ich armii, gdyż po desancie możesz doznać przykrej niespodzianki.

DESANT

W przeprowadzeniu desantu pomocny jest TAWADS – komputerowy system kontroli działań amfibijnych. Na początku ataku musisz stworzyć plan. Plan jest istotą całej gry i stanowi 75% wygranej. Plan musi obejmować wszystko, tzn. musisz opracować drogę zespołu desantowego, ataki Harrierów, desanty, ataki helikopterów, zrzuty komandosów. Jednym słowem musisz wymyślić jak przeprowadzisz swoją kampanię od początku do końca. Później oczywiście wraz ze zmieniającymi się warunkami walki będziesz musiał wprowadzać modyfikacje planu, jednak nadal pozostanie on sercem operacji.







Gra dostarczana jest z jednym planem kampanii – Saber. Możesz z niego korzystać, bądź stworzyć własny. Przy tworzeniu własnego planu pamiętaj, by na początku przeprowadzić rozpoznanie Harrierami, później zaś używać ich do zadań szturmowych. Pamiętaj, że Harrierów masz niewiele, więc nie ryzykuj nimi niepotrzebnie. Trzymaj jeden samolot w powietrzu nad zespołem morskim – może się przydać w razie ataku na twoje statki.

Gdy stracisz dużo samolotów nie będziesz mógł udzielać wsparcia wojskom naziemnym i walczący Marines mogą ponieść duże straty, a nawet klęskę. Wojskami lądowymi staraj się zajmować kluczowe instalacje przeciwnika takie jak lotniska, duże miasta czy garnizony wojskowe. Do twojej dyspozycji masz oddziały desantowe piechoty morskiej, którymi możesz lądować na plażach. Dysponujesz Harrierami, samolotami pionowego startu i lądowania, które możesz wykorzystywać do zadań szturmowych jak i rozpoznawczych. Ostatnią formacją są helikoptery, których możesz używać do transportowania oddziałów specjalnych jak i operacji szturmowych.

IER ASSAULT

WSKAZÓWKI

Przeciwnik nie jest głupi i trzeba przyznać, że dość dobrze przeprowadza swoje manewry stwarzając ci niezłe problemy i zagadki taktyczne. Podczas gry możesz korzystać z wszelkich raportów wywiadu i zwiadu udostępnianych ci przez TAWADS. Z tych raportów możesz dowiedzieć się o przebiegu nalotów twoich Harrierów i stanie twych wojsk na lądzie.

Staraj się działać możliwie elastycznie i wykonuj szybkie niespodziewane ataki połączone z operacjami lotniczymi. Komandosi wysadzeni z helikopterów potrafią narobić niezłego kipiszu na tyłach przeciwnika, co odbija się na kondycji formacji pierwszoliniowych.

Pamiętaj, że zasadniczą rolę odgrywa plan i nie lekceważ go, przygotuj kompleksowy i dokładny atak, a nie nieprzemyślany zryw, po którym będziesz musiał wrócić do Stanów, by zebrać ochrzan lub otrzymać dymisję.



SYMULATOR

Symulator jaki oferuje nam gra nie jest już tak fajny jak część taktyczna. Grafika podobna jest do tej z LHX (typowa wektorowa grafika symulatorowa), tylko trochę lepsza bo z odrobiną cieniowania. Sam symulator zachowuje się dziwnie – jest płynny aż do przesady. Kłopoty w sterowaniu i niekiedy bardzo dziwne reakcje na ruchy joystickiem prowadzą do powstawania dziwacznych ewolucji. Także sprawa pionowego startu i lądowania rozwiązana została pobieżnie. Samolot po zmianie kąta nachylenia dysz reaguje albo strasznie karkołomnie albo delikatnie jak piórko. No cóż, muszę się przyznać, że podczas gry po kilku próbach wykonywania misji osobiście zwątpiłem w to i skupiłem się na zagadnieniach strategicznych.

Jeśli jednak zamierzasz sam wykonywać misje, to wybieraj na swe cele następujące instalacje:

Stałe garnizony – są to kompleksy kilku budynków i bunkrów otoczone siatką, często z masztem radiowym. Zniszczenie takiej bazy to duży cios w strukturę armii przeciwnika, gdyż stanowią one dowództwa i węzły zaopatrzeniowe.

Składy paliwa – benzyna i ropa to paliwa niezmiernie potrzebne do prowadzenia walki. Gdy zniszczysz składy paliwowe przeciwnika ograniczysz operacje jego ciężkiego sprzętu, pogorszysz też mobilność piechoty (szczególnie zmechanizowanej). Jednak aby efekty twych ataków stały się widoczne musisz poczekać, aż skończą się zapasy paliwa, którymi aktualnie dysponują jednostki.

Bazy lotnicze – zidentyfikowano pięć baz lotniczych przeciwnika na terenie Timoru (największe to Dila i Vila Salazar). Bazy te są dobrze chronione przez wojska stałe i ruchome. Stanowią bardzo trudny cel, jednak zniszczenie bazy ogranicza poważnie liczbę lotów bojowych przeciwnika.

Stanowiska SAM – są one podstawą systemu obrony przeciwlotniczej przeciwnika. Zasięgi poszczególnych wyrzutni ukazuje TAWADS.

Jednostki ruchome – stanowią one twój cel podczas akcji szturmowych mających na celu wsparcie dla wojsk naziemnych. Są one dosyć trudne do zniszczenia, jednak nie stanowią też większego zagrożenia dla Harrierów.


Ni to strategia, ni to symulacja, PC


Ni to symulacja, ni to strategia, PC



Wsie i miasta nie powinny być twoim celem, gdyż musisz minimalizować straty wśród ludności cywilnej.

Trzeba przyznać, że pomysł programistów jest naprawdę dobry – jedna gra adresowana jest zarówno do wielbicieli strategii jak i maniaków symulacji lotniczych. Wynikiem takich pomysłów (jeśli projektanci gier pójdą tym tropem) będą inne skomplikowane gry symulujące wielkie kampanie i słynne bitwy. Sądze, że gra w której można kontrolować plan kampanii, a także wykonywać samodzielnie misje np. latać samolotem lub jeździć czołgiem znalazłaby wielu odbiorców (Harrier sprzedaje się na zachodzie całkiem dobrze).

Marzy mi się symulator lotniczy + symulator czołgu + strategia + obiad z generałami + partia golfa + bruderszaft + szachy + bilard + tetris + wątek przygodowy + wątek miłosny i na koniec symulator skoku o tyczce (i koniecznie synteza mowy).

KaYteck

Dystrybutor: IPS Computer Group

DOMARK'93
1 MB AMIGA
PC VGA, SB, GUS
PC 2 AMIGA 2
STRATEGIA • SYMULATOR
80% Grafika 80% Dźwięk 80% Miodność
549 Cena w tys. zawiera VAT



















LUCASARTS to nie SIERRA zarzucająca rynek co miesiąc nowym towarem. Od zarania swych dziejów firma wydała równiutko osiem przygodówek, co licząc od ukazania się MANIAC MANSION w 1987 roku daje z małą niedokładnością jeden tytuł na rok. Niby niewiele, natomiast biorąc pod uwagę jakość – wystarczy popytać wśród grających. Wszystkie dotychczasowe przedsięwzięcia LUCASARTS okazały się sukcesami, klasyką w najlepszym tego słowa znaczeniu.

Dlatego z lekkim zdziwieniem przyjęliśmy ukazanie się w listopadzie ich najświeższej, dziewiątej w historii przygodówki – SAM AND MAX HIT THE ROAD. Przecież ledwo co przebrzmiały echa DAY OF THE TENTACLE. Przecież akurat wtedy z dużą pompą promowano REBEL ASSAULT, pionierską grę LUCASARTS wydaną wyłącznie w wersji CD-ROM. Twórcy SAMA AND MAXA odżegnują się od zarzutu, że ich dzieło powstało w jedną noc – gdy rozsądek i miłość do mamony każą dyskontować popularność DAY OF THE TENTACLE. Twierdzą, iż pracowali nad oryginalnym projektem już od ponad roku.

W grze na początku drażni system dziecięcych ikonek i pojawiające się na całym ekranie okno przedmiotów. Na szczęście wraz z rozwojem fabuły powoli zapomina się o niedogodnościach. Zwracają uwagę świetnie napisane dialogi. Mamy do czynienia z solidnym rzemiosłem, skeczami w dobrym stylu, standardowym stopniem trudności i sprawdzoną w TENTACLE grafiką. Niektórzy twierdzą nawet, że SAM AND MAX bije na głowę wszystkie powstałe dotąd przygodówki, z MONKEY ISLAND i INDIANA JONES włącznie. Jak jest naprawdę, oceńcie sami.

Jakże rozpoczynać jakąkolwiek akcję zaczepną, jeśli w kieszeniach pustki? Max beztrosko szczerzy swoje siekacze, ty uśmiechasz się dobrodusznie spod kapelusza – poza dobrymi chęciami, za które jak wiadomo nikt grosza nie zapłaci, startujecie od zera. Na szczęście, kłapouchy Samie, jesteś psem, wywęszyłeś coś w mysiej dziurze. Pogrzeb w niej, a wyciągnięty pęk zielonych banknotów pozwoli do samego końca nie zawracać sobie głowy finansami. Z biura zabierz też żarówkę. Wychodząc jesteście świadkami nagłej awantury: ktoś wyrzuca faceta za drzwi bez dotykania klamki, posyłając za delikwentem pokaźną porcję ołowiu. Niebezpieczne czasy.

Max zaopiekuje się ulicznym kotem czyszcząc mu przełyk i wydobywając zwitek papieru. Przecież to bilet wstępu do wesołego miasteczka! Wyruszaj więc swym gruchotem na stanowe szosy.

Najpierw zawitaj do położonego na południu sklepu. Podnieś walający się kubek, kup także bombonierkę z cukierkami. Max sygnalizuje potrzebę udania się do toalety. To dobrze, wykorzystaj sytuację. Powiedz sprzedawcy (poznajesz go chyba – importowany z TENTACLE Bernard), że potrzebujecie klucz do znajdującego się na zewnątrz przybytku. Da wam go razem z załączoną szczotką. Wybiegnij i przekonaj Maxa, żeby zachować szczotkę przy sobie. Jedź do wesołego miasteczka. Spotkasz Conroya Bumpusa – wysokiego na łokieć gangstera, później dowiadując się o niejasnych przesłankach łączących jego osobę ze sprawą zniknięcia Bruna Wielkostopego.

Pokaż parającemu się zianiem ogniem magikowi zdobytą przepustkę. Z namiotu, w którym kręcą się braciszkowie syjamscy zabierz unikalny egzemplarz zabutelkowanej ręki Jessie Jamesa (z prośbą o wyciągnięcie okazu z butelki zwrócisz się potem o pomoc do sklepikarza).

Przy stopionym lodowym bloku leży garść pakułów Wielkostopego. Po rozmowie z wytatuowanym stróżem karuzeli wybierz się na przejażdżkę. Ale co to? Cały twój inwentarz przepadł jak kamfora. Poproś stróża o poświadczenie, udając się z nim do biura rzeczy znalezionych. Oprócz własnego dobytku dostaniesz również podobny z pozoru do ryby magnes. Mówią, że darowanemu koniowi nie zagląda się w zęby.

Dla odpoczynku i dla dobra sprawy pobaw się w tłuczenie młotkiem wychylających głowy ze szczelin szczurków. W nagrodę otrzymasz latarkę, dokręć do niej żarówkę. Odczep też, bo nikomu to niepotrzebne, szkło powiększające z sąsiedniego urządzenia. Łabędź przewiezie was romantycznym szlakiem tunelu miłości. Rozświetl mrok latarką. Gdzieś w połowie drogi dostrzeżesz pulpit sterowniczy. Odpowiednio wcześniej chwyć Maxa i pozwól królikowi poszperać w obwodach.

Po spięciu stoicie w towarzystwie barokowych figur. Jest i kat i skazaniec. Kupiec, poproszony, da sygnał do wykonania wyroku. Gdy topór oddzieli głowę ofiary od korpusu, podniesie się krata. Znajduje się za nią zaciszny pokój, w którym stworek ogląda telewizję. Daj mu cukierki. Opowie ci o swoim kuzynie, mogącym wiedzieć coś więcej o Brunie. Zostaniesz skierowany do Sznurowej Kuli – największego tego typu obiektu na świecie. Dostaniesz również od stworka łom, czyli rodzaj klucza do przyczepy cyrkowej artystki Trixie. Podobno Bruno miał z nią romans. Wychodząc z pokoju włącz zasilanie. Po przeszukaniu wnętrza przyczepy będziesz dysponował kostiumikiem jak na żyrafę oraz zaproszeniem do klubu golfowego.

Udaj się do Sznurowej Kuli. W muzeum pogadaj z kustoszem i zapytaj o spadające za oknem poklereszowane wnętrzności. Swoją drogą historia Kuli to dziwna sprawa. Gdyby rozsupłać wchodzącą w jej skład linę, koniec zwoju sięgnąłby Jowisza. Fizycy teoretyczni przewidują również, że masa Kuli wypchnie za kilkadziesiąt lat Ziemię z orbity. Lecz kogo to dziś obchodzi? Pojedź nad rzekę, skąd zabierz kubeł świeżo złowionych płoci.

SAM’

Zamiast pól golfowych zastajesz basen pełen krokodyli. Chyba żywych, patrząc na zawinięte dłonie właściciela, wyjaśniającego, że to od nieostrożnego karmienia pupilów. Pożycz stojący w koszyku wyciągacz do wydobywania piłek golfowych z dołków. Czeka cię ciężkie przejście z Bumpusem i jego ochroną osobistą. Nic w tej potyczce nie wskórasz, Max na dodatek wyląduje w budce, z której nie może się wydostać. Zamień piłki golfowe na płocie. Trafiając celnie zbuduj biegnący przez środek basenu pomost z grzbietów krokodyli (prawym przyciskiem zatrzymujesz gady w sprzyjającym położeniu). Przedostań się do budki, otwórz wejście do pułapki. Oops! I małe nieporozumienie owocujące, o dziwo, ujawnieniem się tajnych drzwi. Okaże się od razu, że Max znalazł garść futra. Za nowo odkrytymi drzwiami na półce leży śmieszna zabawka. Podążaj do miejsca, gdzie grawitacja płata figle.

Przez lustro przejdź na drugą stronę. Przełącz lewą dźwignię, zmiana bie-























gunów magnetycznych dopasuje twe gabaryty do czerwonych drzwi, bo wcześniej się w nich nie mieściłeś.

n'MAX
HIT the ROAD

Pogawędź ze współczesnym Syzyfem. Wspomni o istotnej rzeczy: o położeniu Żabiej Skały – mistycznego miejsca, skoiigaconego w jakiś sposób z historią Bruna. Pożali się też, że gdzieś w Sznurowej Kuli zapodział swój pierścień. Oto i masz zlecenie.

W muzeum połączywszy razem rączkę Jessie Jamesa i magnes przeszukaj doine partie konstrukcji. Tam spoczywa zguba. Skorzystaj następnie z kolejki, zawiezie cię ona do kafejki na szczycie Kuil. Jeden ze stolików zajmuje spec od telekinezy. Wypytaj go, odda ci gratisowo wygięty klucz. Podłącz garść przewodów do przeznaczonej dla turystów lunety i umieść przed wizjerem szkło powiększające. Wypatrz Żabią Skałę. Przed powrotnym wejściem do wagonika kolejki spostrzegasz luźny kawałek liny. Niestety można do niego sięgnąć tylko od strony mieszkania zbzikowanego restauratora. Przypominasz sobie helikopter wiozący zapaleńcowi siatkę ryb znad rzeki?

W sąsiedztwie rybaka tkwi zasadzona na pręcie duża ryba. Pokręć u jej zamocowania kluczem a potem niby dla zabawy ukryjcie się z Maxem we wnętrzu. Dolecicie na taras. Któż inny, jak nie Max może spróbować chwycić luźny zwój liny? Mimo siniaków po zderzeniu z ziemią sytuacja wygląda korzystnie – masz linę.

Z pierścieniem wróć do jego właściciela. Podziękuje ci i odpłaci mieszkiem czarodziejskiego proszku. Pójdź jeszcze do „komnaty na końcu korytarza po trzecią porcję futra.

Wysiadacie z wozu nieopodal Żabiej Skały. Rozłóż cały zapas futra na kamieniu. Wsmaruj proszek. Zobaczysz rzeczy nie mieszczące się w najbardziej nawet wynaturzonej wyobraźni. Po ochłonięciu marsz do świątyni rock and rolla mieszczącej się w Bumpusville!

Po przekroczeniu progów rezydencji rzuca się w oczy ekspozycja zalegająca ściany, zdająca się potwierdzać monstrualną megalomanię Bumpusa. Wśród osobliwych artefaktów w pokoju z antykami znajduje się portret sędziwego Johna Muira, przyrodnika, jak wieść niesie. Schowaj go za pazuchę. Tuż obok na scenie trafiłeś na występ gospodarza wieczoru. Ku przerażeniu okazuje się, że w roli przygrywających smutno maskotek zatrudnieni są tu Trixie i Bruno. Bumpus kończąc utwór wybiega tylnym wyjściem, ty ze względu na system zabezpieczeniowy jesteś na razie bezradny. Ale to chwilowo, bo zaraz bierzesz się ostro do roboty.

Zajrzyj do pokoju z samochodem. Zabierz poplamioną poduszkę i sięgnij wyciągaczem po stojącą na półce książkę. To instrukcja obsługi robota czyszczącego, ganiającego na kółkach po terenie rezydencji. Złap go i zaprogramuj, żeby udał się także na scenę. Uruchomi się alarm, który wywabi jednego z goryli Bumpusa. Wejdź tam, skąd on wyszedł.

Przed tobą wytwór najnowszej myśli technicznej – marzenie każdego gracza końca dwudziestego stulecia. Zakładasz blaszany hełm połączony kablem z superkomputerem. Błysk, po którym wirtualna transmisja zaczyna płynąć do twojego mózgu. Oto stoisz przed ciemną grotą. Wyrywasz wrośnięty w kamień miecz i przywołujesz smoka. Rozpłatujesz potwora na dwoje okrutnym cięciem miecza, wydobywając z serca klucz. Ponury, acz nieodwołalny jest powrót do rzeczywistości.

Kluczykiem wyłącz estradowy system alarmowy. Trixie i Bruno przed wybyciem zdążyli zaanonsować miejsce spotkań elity Wielkostopych, położony wśród palm Zachodniego Wybrzeża kompleks wypoczynkowy Savage Jungle.

Podążaj tym tropem. W środku lokalu spotkasz jakby znaną ci twarz. Przecież to Evelyn Morrison, gwiazda lat sześćdziesiątych z filmów klasy B! Pod batutą Rogera Cormana grała swe najlepsze role, smakując na drugim planie dym z papierosa. Z utęsknieniem wspomina dobre lata i mistrza Cormana, kręcącego swe dzieła często nie dłużej niż przez kilka dni. Dostaniesz od niej broszurki, które po bliższej inspekcji wskażą nowe ślady intrygi.

Skieruj swe kroki do Północnej Dakoty, gdzie wykuto w skale płaskorzeźbę czterech prezydentów. Funkcjonuje tu także park zoologiczny. Mamut z epoki lodowcowej ma takie ładne futro – niech siekacze Maxa zgolą je nieco. Z kolei posłuchaj wiadomości o tyranozaurze i gdy ten przeciągle zaryczy, zatrzymaj gadanie by paszcza gada pozostała otwarta. Zarzuć linę, do której przywiąż Maxa. Wyrwiecie dinozaurowi kieł.

Patrząc na gigantyczną rzeźbę można pomyśleć, że prezydenci nabawili się kataru. Cóż to im z nosa wyskakuje? Podejdź bliżej. Amatorzy mocnego

sportu trenują na elastycznych linach. Spróbuj i ty. Jesteś przecież wystarczająco duży, nie to co szwendający się w pobliżu malcy.
Na górze zapoznaj się z instruktorką. Przygotuj wyciągarz połączony z kubkiem. Za parawanem założysz na siebie kombinezon, następnie przyczep do siebie linę i hop. Nabierzesz smołę.
Teraz w drogę do Texasu na święto warzyw. Ktoś pracowity pobudował tu figury, których pomysł ściągnął pewnikiem z książek Heyerdahla. W koszyku znajdziesz przypominające dynię warzywo, mające cechy wspólne z głową Bumpusa. Za ladą siedzi starsza pani. Babunia jest artystką – rzeźbi. Wręcz jej portret Johna Muira, obieca ci stworzyć w cukinii jego podobiznę. Wrócisz po odbiór za chwilę, tymczasem udaj się raz jeszcze do Bumpusville. Pamiętasz garażujący w pokoju samochód? Obok wystawiona jest peruka w kolorze blond. Podwędź ją z pomocą warzywa.
W Sevage Jungle trzeba sfabrykować przebranie, pozwalające przedostać się do towarzystwa. Weź kostium Trixie, skrop go smołą, przylep na to futro mamuta i dołącz do interesu tupecik Bumpusa. Bramkarzowi podaruj szczotkę, inaczej cię nie wpuści. Przebierz się w nowe szaty poprzez użycie kostiumu na Maxie.
Słuchacie, jak w karnawałowej scenerii nestor Wielkostopych wygłasza przemowę. Gdy skończy, zabierz z suto zastawionego stołu butelkę szampana i przejdź na zaplecze. Weź szpikulec do kruszenia lodu. Nadziejesz się po raz kolejny na nudziarza Bumpusa. Jego ochroniarz wyszedł na moment, on zaś najwyraźniej cię terroryzuje. Zrzucając przebranie sprawisz, że twój adwersarz zgłupieje. Bajdurząc coś mętnie pod nosem wejdzie ze swym gorylem do lodówki, zatrzaśnij ją bez zbędnych gestów. Nestor Wielkostopych podziękuje ci i w oznace zaufania zdradzi sekret plemienia. Zaprowadzi cię przed cztery totemy obrazujące odwieczną naturę jego współziomków. Symbolizują one w kolejności: zmienność, dzikość duszy, trwającą przez pokolenia potęgę, harmonię połączoną ze stałością oraz gwałtowną ekspansję. Gdyby tylko znaleźć cztery przedmioty ucieleśniające owe żywioły...
Urzędujący w Sznurowej Kuli cudzoziemiec, oddziaływujący siłą psychiki na materię zmieni szpikulec w korkociąg. Wyciągnij korek z butelki, bo brakuje go w zabawce. Kursuj ponownie w rejon zakłóceń grawitacyjnych i tam wchodząc do kabiny wciągnij wibrujący wir do zabawki. Odbywasz ostatni już przejazd przez Stany.
Nestorowi wręcz: poduszkę, kieł, wyrzeźbione oblicze przyrodnika i zabawkę z kipiącym wirem. Plemię Wielkostopych przeżyło renesans poznawszy tę tajemnicę. Wysokie drzewa zarosły z radości pół Kalifornii, lecą końcowe napisy oznajmiając nieubłaganie finał zabawnej przygody.

Micz

LUCASARTS'93

PC VGA, SB, GUS

PRZYGODOWA

DARKSIDE OF XEEN to kolejna, piąta już część MIGHT AND MAGIC. Zarówno pod względem dźwięku jak i grafiki bije na głowę swoje poprzedniczki.

Projektanci z NWC wpadli na świetny pomysł – jeśli masz na dysku CLOUDS OF XEEN lub posiadasz wersję instalacyjną, to możesz sobie zażyczyć utworzenie WORLD OF XEEN. Po zainstalowaniu wszystko zajmuje co prawda 34 MB, ale za to masz dwie gry w jednej! Wybranie tego wariantu umożliwia przenoszenie się przez Piramidy pomiędzy CLOUDS i DARKSIDE, co znacznie zwiększa atrakcyjność gry. Jednak ten opis jest prawie wyłącznie poświęcony DARKSIDE, a jak sobie radzić w CLOUDS OF XEEN, możesz przeczytać w SS11.

Od czasu ostatniego pojedynku, w którym udało ci się pokonać Lorda Xeena – jednego ze sług Alamara, minęło ponad 200 lat. Niestety podczas gdy ty odpoczywałeś i zbierałeś laury za swój wyczyn, wróg przygotowywał się do kolejnego ataku. Nadworny doradca królewskiej rodziny, smok Pharaoh, zorientował się, co się dzieje, ale było już za późno. Królowa Kalindra została porwana przez Alamara i w jego ręce dostał się Cube of Power. Jej osobisty doradca Ellinger po ciężkiej walce musiał schronić się w swojej wieży by ocalić życie.

Wszyscy dawni zwolennicy królowej, a nawet ci, którzy byli neutralni przeszli na stronę wroga. W tej tragicznej sytuacji smokowi pozostało tylko jedno – wysłać w świat swoje źródło mocy magicznej by przyciągnęło do niego bohaterów zdolnych do pokonania Alamara. Oczywiście to ty znalazłeś Pharaoh's Orb i natychmiast podjąłeś się zniszczyć Lorda Zła raz na zawsze. Pamiętaj jednak, że smok jest bezsilny

NWC'93

PC VGA, SB, GUS

ROLE-PLAYING

bez swej Kuli. Jeśli ty zawiedziesz, to dostanie się ona w ręce Alamara, a wtedy już nic nie ocali świata (jak zwykle).

WSKAZÓWKI

– nie zapuszczaj się na pustynię zanim nie zdobędziesz umiejętności Nawigacji, bo zabłądzisz
– do każdego miasta potrzebna jest Przepustka (Pass)
– czasem warto z wroga zrobić przyjaciela
– Skyroads używaj tylko w ostateczności
– magiczne napoje wpływają na: Personality – Niebieski, Intellect – Pomarańczowy, Might – Czerwony, Endurance – Zielony, Accuracy – Żółty, Speed – Purpurowy, Luck – Biały
– do części miast można dostać się przez kanały ściekowe

A1 (ALAMAR CASTLE)

W podziemiach jeden z posągów poda ci ciąg liter – przepisz go dokładnie. Zegary na drugim poziomie ustaw na ulubiony numer Alamara, a głowie podaj jego prawdziwe imię. Idź na trzeci poziom, przepraw się według podanych przez posąg wskazówek, wejdź do sali tronowej i... to już koniec (jeśli masz Soul Box z Corakiem to zwycię- żyłeś, jeśli nie ,to możesz zacząć od nowa). Co prawda smok Pharaoh da ci jeszcze jedno zadanie, ale wykonanie go wymaga posiadania World Of Xeen.

A3

Dreyfus poprosi o zwrot Klucza do Great Western Tower. Jednak po wypełnieniu zadania nagrodę będziesz musiał odebrać w wieży. Lina w chatce prowadzi na Skyroads.

GREAT WESTERN TOWER

Znajdziesz tu 2ED oraz Statuetkę.

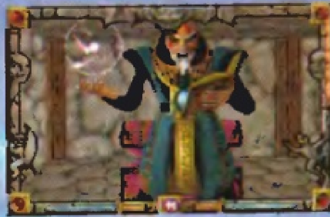
A4

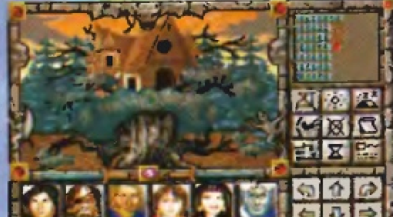
Tu możesz kupić Pass do Castleview. Za zwrot trzech skradzionych Statuetek Luna The Druid podzieli się z tobą swoją magiczną mocą.

CASTLEVIEW

Jest tu wieża Ellingera. Klucz do niej da ci Nadia po zwrocie skradzionego jej naszyjnika. Od maga dowiesz się, że smok jest w Royal Piramid, ale jedyny Klucz ma Królowa Kalindra. Niestety jest ona uwięziona, a jej zamek został przeniesiony w pozaprzestrzeń przez Alamara. Ellinger może go ściągnąć z powrotem, ale potrzebuje 20 Energy Disks, by mieć odpowiednią moc do rzucenia czaru. Jeśli odpowiednio potraktujesz Króla Gremlinów to da ci 3ED.







CASTLE KALINDRA

Na drugim poziomie otrzymasz Klucz do Dungeon of Lost Souls. Gdy przyniesiesz kapitanowi gwardii Songbird of Serenity, powie ci, że szyfr do sejfu na ostatnim piętrze zna Królowa. Niestety wskutek długiego uwięzienia w Castle Blackfang i rzuconej klątwy stała się wampirem. Na szczęście Korona może przywrócić jej człowieczeństwo. Po wizycie w zamku-więzieniu okaże się, że nie ma jak dostać się do środka. Wróć do Kapitana – wyśle cię do swego zaufanego woja Ambrose.

Might & Magic 5

DARKSIDE OF XEEN

B1

Jest tu statek kosmiczny. Z jednego z komputerów dowiesz się, kim naprawdę jest Alamar. To twój stary przeciwnik jeszcze z M&M 3 – Sheltem. Po ucieczce z Terry udało mu się dostać na drugi ze światów stworzonych przez Starożytnych, czyli XEEN. Tutaj, pod postacią Alamara, postanowił zemścić się za swoje dawne krzywdy przez zniszczenie całego systemu. Dzięki wykorzystaniu miejscowych rezerw zamierza wrócić na Terrę gdyż ubzdurał sobie, że jest jej strażnikiem. Niestety jego zagorzały wróg, a twój dawny sprzymierzeniec Corak jest uwięziony w drugim statku kosmicznym, który utknął w lawie podczas lądowania.

Rycerz Dimitriego poprosi cię o zaczarowanie Bridla (czarodziejka jest w Sandcaster). Dzięki temu uda mu się ujeździć Gryfa i poleci do Castle Blackfang. Udaj się tam. Wdzięczny rycerz przewiezie cię Gryfem do środka.

B2

W statku kosmicznym spotkasz Coraka. Kod do pola jest bardzo łatwy: A=1,B=2 itd. Po rozmowie wróć z raportem do smoka.

NECROPOLIS

Po przyniesieniu Lichowi utraconego serca odda ci Statuetkę.

B3

W zamian za zwrot części od magicznej laski Vesper da ci P. do Sandcaster.

B4

W zamian za Monga Melon Nibbler da ci wskazówkę: odwiedź Świątynię w Sprite Forest. Idź tam – oczywiście nie wpuszczą cię, gdyż nie masz Klucza. Wróć do Nibblera – za drugi Monga Melon da ci ten Klucz.

C2

Siedem Zaczarowanych Głazów poda ci kolejne litery imienia ósmego (Paladin). Uwaga! Część Głazów znajduje się w D2.

C4

Skarla poprosi cię o uwolnienie jednej z jej sióstr – zgódź się za opłatą.

DARK TEMPLE

Pełno tu magicznych soków. Uwaga! Niektóre pola trzeba przeskoczyć – inaczej nie dostaniesz się do części pomieszczeń.

D1

Bosco da ci Klucz do Great Northern Tower i poprosi o przyniesienie Kielicha.

GREAT NORTHERN TOWER

Znajdziesz tu The Chalice of Protection, o który prosił Bosco oraz 2ED. Księgom należy podać brakujące w przysłowiach samogłoski (ściągi są na czwartym poziomie).

D2 (GREAT PYRAMID)

Najpierw podaj maskom właściwe liczby (3,4,5,6,7,8,9,10). Następnie przekręć wszystkie dźwignie. Sprawdź czy w korytarzu wejściowym zapaliło się sześć lamp. Jeśli tak to możesz iść na górę, w przeciwnym wypadku popraw się z dźwigniami. Na drugim poziomie musisz odkryć kod na następne piętro (1701). Smok Pharaoh poprosi cię o zbadanie drugiego statku kosmicznego

c.d. na str. 45



Wyjątkowo ładny „rolpley", PC

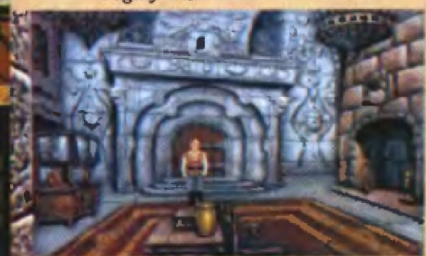




Wielki, piękny i dorodny, rozłożysty niczym kapusta na polu – nowy Quest...



bogaty w zdobienia...



trudny i ambitny



upiorny...





SHADOWS OF DARKNESS jest czwartą grą z serii QUEST FOR GLORY. Serii zdecydowanie odmiennej od pozostałych firmowanych przez SIERRĘ. Występuje tu typowy dla gier gatunku RPG system zdolności i umiejętności oraz widoczny jest upływ czasu – jeśli nie zdążysz zrobić czegoś przed zmrokiem, musisz przeczekać noc i zabrać się za tę czynność dopiero po ponownym wschodzie słońca. Być może nie podzieli mego zdania większość sympatyków questów, ale QUEST FOR GLORY jest zdecydowanie najciekawszą serią SIERRY, także przez mnogość rozwiązań różnych problemów.

Czwarta część sagi ma niestety swoje wady. O ile poprzednie części były dopracowane pod każdym względem, o tyle wydaje się, że SHADOWS OF DARKNESS nie została należycie przetestowana. Na przykład: czy ktoś kiedyś widział, aby człowiek z krwi i kości przechodził przez ścianę? I to w dodatku wtedy, gdy tuż obok znajdują się otwarte drzwi? Ponadto pod koniec gry ikona nie zmienia swojego kształtu. Właściwości – owszem są inne, ale sam fakt takiego niedopatrzenia jest żenujący. Poza tym gra wyskakuje do DOS-u z błędami w najmniej oczekiwanych momentach. Najgorsze są już SAVEGAME'y. Po pierwsze ich wielkość rośnie drastycznie w miarę postępów w grze, od kilkudziesięciu do ponad dwustu pięćdziesięciu kilobajtów. Długość ich wczytywania jest proporcjonalna do wielkości. Pod koniec trzeba czekać parę minut na załadowanie zapisanego fragmentu. Najwyraźniej producentom śpieszyło się z wprowadzeniem gry na rynek przed Świętami Bożego Narodzenia.

Ponieważ gra nie ma żadnej wejściówki (co także mnie rozczarowało) warto przypomnieć dotychczasową historię. W SO YOU WANT TO BE A HERO uwolniłeś dziatki niejakiego barona Stefana, pokonałeś rozbójników i wysłałeś Babę Yagę do stu diabłów. Potem było TRIAL BY FIRE. Na zaproszenie Shamana i Abdulli poleciałeś na dywanie do miasta Shapeir, gdzie rozprawiłeś się z żywiołami, a w Raseir z Ad Avisem. W WAGES OF WAR nie dopuściłeś do bratobójczej wojny dwóch plemion i spacyfikowałeś jakiegoś demona. Co wydarzy się w Mordavii? Najlepiej sprawdź sam.

DZIEŃ 1

Na początku staniesz przed wyborem postaci. W dużym stopniu zależy od tego przebieg dalszej gry. Proponuję złodzieja i dodanie mu 100 punktów Magii – dalszy opis dotyczy gry właśnie tą postacią.

Zaczynasz w jakiejś jaskini, w której pełno starych kości. W jaki sposób się tu znalazłeś nie wiedzą chyba nawet programiści. Zacznij od przeszukania trzech kościotrupów walających się wokóła. Znajdziesz sztylet, krzemień i trochę szmalu. Krzemieniem zapal pochodnię z lewej strony ołtarza. Teraz zabierz i podpal drugą pochodnię. Światło dawane przez nią jest na tyle dobre, że będziesz mógł otworzyć drzwi do następnej komnaty.

Ta grota też jest dość dziwna: kolejne „drzwi" i kolejny ołtarz. Zanim opuścisz ją wyjściem na południe, obejrzyj znak złodzieja na kamieniu. Takich znaków znajdziesz w grze dużo więcej, a każdy jest ważną wskazówką. Teraz już możesz się zmyć. W następnej komnacie przejdź po linie i wyjdź przed jaskinię.

Zaraz za tobą zamknie się przejście w postaci szczęk skalnych. Spotkasz też niejaką Katrinę, która powie ci, gdzie znajduje się wieś. Nim wyjdziesz w lewo, zabierz jeszcze z wielkiego łuku znak Czarnego Władcy – przyda się w grze wiele razy.

Znajdujesz się u źródeł śliskiego jeziora. Zjedź na dół i przyjrzyj się małemu drzewku po prawej stronie ekranu. Prawda, że nie pasuje do tego krajobrazu? Aby je stąd zabrać, musisz najpierw odblokować spływ rzucając dwukrotnie czar Force Bolt w kupę kamieni. Przejdź w lewo na moczary, a potem na północ do lasu. Posługując się mapą skieruj się do wsi.

Przed samą bramą, po lewej stronie drogi znajduje się dziupla. Na pewno przyda ci się to co tam znajdziesz. Nie zawadzi też trochę kukurydzy (szkoda, że nie prażona).

Wieś jest podzielona na cztery części:

– południową – znajduje się tu Laska Erany (dobre miejsce do spania)

– północną – jest tu świątynia i Gildia Poszukiwaczy Przygód

– wschodnią – są tu drzwi do laboratorium dra Cranium i domu Nikolaia

– zachodnią – sklep, zajazd i chałupa szeryfa Dimitriego.

Zajrzyj do szeryfa i poproś go o klucze do Gildii Poszukiwaczy Przygód. Nie można powiedzieć, aby się ucieszył z twojego przybycia. Teraz odwiedź sklep. Prowadzi go stara plotkarka Olga Stovich. Zaglądaj do niej często dowiadywać się, co się dzieje w mieście. Kup też wszystko oprócz miotełki.

Następnie zakotwicz w zajeździe. Po uiszczeniu drobnej opłaty pogadaj z ludźmi. Niewiele się jednak od nich dowiesz. Gospodarzem hotelu jest Yuri Makarov (Jezu! Sami Rosjanie i Rumuni!). On i jego żona Bella są bardzo nieszczęśliwi z powodu utraty córki. Przed laty Tanya została porwana, ale jeszcze o tym usłyszysz. W zajeździe możesz jeść, spać i zdobywać informacje. Później spotkasz tu także inne istoty niż stali bywalcy. Na razie skocz do Gildii Poszukiwaczy Przygód zaczepiając po drodze Igora.

• W Gildii zacznij od przeczytania dziennika leżącego na stoliku obok szafy. Jest to dziennik mędrca Piotyra, który opowiada o swojej walce z Kultem Ciemnego Władcy. Przewróć kartkę i wpisz się do dziennika jako ten, który dokończy tej walki.

Gildia jest przede wszystkim miejscem do treningu wspinaczki i siły. Aby ćwiczyć wspinaczkę, należy rzucić kotwicę na hak pod sufitem i włazić po linie ile się da. Siłę trenujesz na tej skomplikowanej maszynce z dwoma wiadrami. Pamiętaj, aby każdego dnia zwiększać ciężar dokładając dwie kule. Po skończonym treningu zawsze zabieraj linę z kotwicą.

Kiedy po raz pierwszy wejdziesz po linie, ujrzysz znak złodziei. Mówi on o tym, że coś znajduje się pod stołem, więc i tam zajrzyj. Znajdziesz kolejny znak – ten pokazuje jakąś kombinację kresek. Najlepiej je sobie przerysuj.

QUEST

Czy zauważyłeś takie małe drewienko po prawej stronie szafy? Wiszą na nim cztery małe haczyki. Musisz je ustawić tak, jak pokazywał rysunek, a otworzy się przejście do Gildii Złodziei. Zanim wejdziesz na szafę, poczytaj trochę książek.

Gildia Złodziei wygląda jak istna rudera. Biurko, parę beczek, jakieś drzwi i obraz. Zaraz, na tym obrazie coś jest! Ach, to licencja złodzieja! Na razie przyda się tylko do otworzenia drzwi do kantyny. Znajdziesz tam sejf i szafę ze złodziejską literaturą, którą również warto przestudiować. Piszą tam o jakiś zestawach pomocniczych Złodziei, które potrafią otworzyć każdy zamek. Na razie zobacz, czy dasz sobie radę z sejfem. Chyba jednak nie, skoro nie ma nawet lewarka, żeby to pudło otworzyć. Aby go znaleźć, przeszukaj kratę w podłodze.

Teraz, kiedy już skompletowałeś sejf, potrzebna ci tylko kombinacja, która go otworzy. Tylko skąd ją wytrzasnąć. Rusz głową (czytaj: oczami). Przecież na sejfie jak wół widnieje napis FILCH. Wystarczy tylko wykręcić i... proszę, otwarte (Uwaga: kreski między literami, też oznaczają litery, np.: kreska między A i C, to litera B). W sejfie znajdziesz parę sztyletów i wytrych. Otwórz nim szufladę biurka rozbijając pułapkę gazową. W szufladzie znajdziesz wspomniany zestaw złodziejski, trochę sztyletów i dziennik szefa Złodziei. Przeglądając go znajdziesz dziewięć słów, które są na pozór idiotyczne, a jednak zapisz sobie je na wszelki wypadek. Na



FOR GLORY 4

część 1

SHADOWS OF DARKNESS

ścianie znajdują się jeszcze dwa sejfy, zakryte przez coś, co wygląda jak prześcieradło w ramkach. Otwórz je rozwalając najpierw pułapki (aby to zrobić musisz ustawić trzy jednakowe znaczki w jednym rzędzie. Tak rozwala się większość pułapek w grze) i zabierz ich zawartość.

Beczka pod obrazem też coś kryje. Aby otworzyć sekretne przejście, musisz ustawić kolory tak, jak te dziewięć wyrazów w dzienniku (pierwsza litera wyrazu odpowiada pierwszej literze angielskiej nazwy koloru). W ten sposób odnalazłeś szkaradnego szefa złodziei. Zagadaj z nim i wynoś się stamtąd. Może nadeszła pora, aby odwiedzić doktora Cranium. Po rozprawieniu się z dzwonkami, wejdź i otwórz prawe drzwi. Antwerp trochę cię poturbuje, ale nie przejmuj się tym zanadto. Pogadaj z robotem. Dowiesz się, że jest to specjalny robot do robienia pułapek. Musisz złapać tego Antwerpa zanim znowu zaatakuje. Abyś mógł wykorzystać do tego robota, musisz kolejno odpowiadać na pytania: YES, YES, NO, YES, YES, NO, NO, NO, YES, NO. Dowiesz się, że najlepszą przynętą na Antwerpa jest owoc avocado, który przecież znajduje się w twoich kanapkach. Po złapaniu Antwerpa wejdź w lewe drzwi i przeprowadź go przez labirynt. Nowym kluczem otwórz środkowe drzwi, układając wcześniej układankę w wizerunek dziurki od klucza.

Dr Cranium to dziwny gość. Cały czas coś miesza z jakimś eksperymentem, który i tak mu nie wychodzi, a na dodatek nie wierzy w magię. Żeby ci udowodnić swoje twierdzenia pokaże ci świstek papieru, na którym są napisane jakieś dziwne i niby magiczne słowa. No jasne, że magiczne, właśnie nauczyłeś się czaru Glide. Poproś go o kilka pustych butelek (4). U niego możesz też nabyć mikstury dodające sił i antidotum na jad potworów, ale będziesz musiał podać mu formułę, która jest zapisana w twoim podręczniku, który dostałeś razem z grą.

Przed laboratorium szwenda się staruszek Nikolai. Z rozmowy można tylko wywnioskować, że stary zupełnie zgłupiał i że ugania się za jakąś babą, niejaką Anną.

Najwyższy czas zrobić sobie przechadzkę po lesie. Najpierw wróć do źródła śliskiego jeziora i nabierz trochę pływającej tam substancji do dwóch butelek. Potem skieruj się na bagno (kierunki W, N, W) i zabierz stamtąd trochę kości. Czy nie nęci cię imię „Rusałka". Odwiedź więc ją teraz (przedtem wygoń z pokoju rodziców). Całkiem niezła laska i do tego zaprasza cię na małe conieco!! Pomijam fakt, że jest kompletnie rozneglizowana. Jednak nie amory ci w głowie, a panna Rusałka zadowoli się cukierkiem, po którym będzie bardziej skłonna do udzielania informacji.

Po tym małym flircie czas odwiedzić zamek. Strażnik bramy nazywa się Boris Stovich i może ci dużo powiedzieć o mieszkańcach zamku. Zaraz, zaraz, Stovich?! Czy to może nie zagubiony mąż sklepikarki? Najlepiej będzie jak jej o wszystkim powiesz. Będzie oburzona, że ten niegodziwiec ją opuścił. Od tej pory będziesz musiał biegać jak posłaniec między Borisem a Olgą, ażeby w końcu ich pogodzić. Jeżeli nie zdążysz tego zrobić dnia pierwszego, przełóż to na inny termin. Po około dziesięciu kursach powinieneś mieć to z głowy.

Poczekaj, aż zapadnie zmrok i zrób sobie przechadzkę po lesie. Nieopodal wsi znajdziesz ducha kobiety. Porozmawiaj i powiedz, że jest duchem. Zniknie. Wyjdź w lewo i wróć ponownie. Rozmawiaj z nią tak, aż powie ci, że nazywa się Anna. Wtedy możesz wrócić do miasta.

Wejdź do zajazdu, ale nie idź spać. Poczekaj, aż wszyscy wyjdą i wtedy zejdź na dół. Spotkasz Domovoia. Porozmawiaj z nim chwilę, a potem idź spać. Nie do swojego pokoju jednak lecz połóż się przy Lasce Erany. Pamiętaj, że jako złodziej możesz wchodzić i wychodzić oknem ze swojego pokoju.

DZIEŃ 2

Zacznij od dokończenia sprawy Olgi i Borisa. Następnie wróć do wsi, powiedz Nikolaiowi o swoim spotkaniu z jego żoną (staruszek się nie obrazi). Szalony poleci szukać babski i zginie. Może spotkają się jako duchy. To jedyne pocieszenie w tej całej historii.

Nadszedł czas pogawędki z Leshym – leśnym stworkiem, który uwielbia zagadki. Udaj się więc do niego i zajrzyj do ruszającego się krzaka. Leshy zapyta cię, czy znasz jego imię, więc nie zwlekaj z odpowiedzą. Wyjdź i wróć do Leshy'ego. Dotykaj każdego krzaczora, aż z ostatniego wyjdzie znowu Leshy. Każe ci uratować roślinkę z wód śliskiego jeziora. Ale przecież roślinkę już stamtąd zabrałeś! Trzeba ją tylko gdzieś posadzić. Najlepiej w ogrodzie Erany.

Jeżeli jesteś przygotowany na długą harówkę przy sadzeniu to srodze się zawiedziesz – ktoś wykopał za ciebie dołek! Wystarczy tylko, że wrzucisz tę kupę gałęzi do dziury i to wszystko. Przed wyjściem możesz jeszcze podlać drzewko i przeszukać latarenkę – znowu szmal.

Wracaj do Leshy'ego, zrobiłeś przecież co kazał. A to mu się na harce zebrało – w chowanego chce się bawić. Rozwal po kolei wszystkie krzaczory, aż nie będzie miał się za czym schować. Wtedy zada ci kolejną zagadkę: „Kto mieszka w jeziorze?" Oczywiście Rusałka. Następna zagadka jest o wiele trudniejsza: „Kto ma chatę za murem?". Jako podpowiedź, Leshy powie ci wierszyk, z którego jednak niewiele wynika.

Idź na południowo-wschodni kraniec lasu i przyjrzyj się krzakom z lewej strony. Coś tu nie gra. Wypowiedz więc wierszyk zasłyszany od Leshy'ego, a krzaki znikną! Jest to wejście do domku Baby Yagi.

Jaki piękny widok: tu człowiek dynda bezczynnie na gałęzi, tam stoi chatka na kurzych łapach, a naokoło kilka trupich czaszek. Ta czaszka z klejnotem wydaje sie znajoma. Tak! Ona i Baba Yaga to starzy znajomi ze Spielburga. Pogadaj trochę z tą głupią kupą kości, ale na razie nie masz tu wiele do roboty. Wróć więc do Leshy'ego, bo to przecież Baba Yaga chowa gdzieś swą chatę.

Następna zagadka także sprawia ci na razie sporo kłopotów, ale to jeszcze może poczekać. Tymczasem odwiedź Rusałkę, która ma do powiedzenia wiele ciekawych rzeczy o moczarach. Po krótkim flircie wróć do wsi.

Pogadaj ze wszystkimi ludźmi, potrenuj trochę i poczekaj do nocy.

Kiedy zapadnie zmrok, wróć na miejsce, w którym spotkałeś ducha Anny. Ujrzysz, jak Nikolai odnajduje wreszcie swoją zmarłą żonę, a trzeba nadmienić, że i on nie należy do żywych. Wyjdź stąd i zaraz wróć. Zobaczysz ich znowu, ale już po raz ostatni. Przed odejściem chcą ci jednak oddać przysługę. Porozmawiaj z nimi, a na końcu poproś Nikolaia o jego kapelusz. On już go nie będzie używał, a tobie może się przydać.

Wróć do wsi i zaczekaj na odpowiednią chwilę, aby znów porozmawiać z Domovoiem. Po konwersacji, z której dowiesz się wielu ciekawych rzeczy, Domovoi poprosi cię, abyś wyswobodził jego kolegę zasuszonego gdzieś w świątyni, a także pomógł wszystkim ludziom w mieście. Na razie idź spać pod laską Erany.

Bamse

Współpraca:
Maciej Pusz

dalsze przygody w następnym numerze





SIERRA'93
PC 386, VGA, SB, GUS
PC 10
PRZYGODOWA
95% 90% 90%
Grafika Dźwięk Miodność

nic dodać, nic ująć, po prostu kawał dobrej, nikomu niepotrzebnej roboty.



Pełen czosnku...



spacerów po lasach...



i długi jak cholera ten...



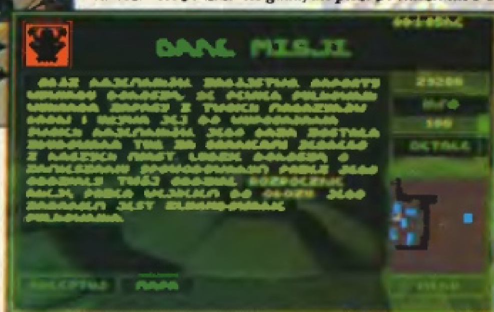
... ten nowy Quest, PC







Nareszcie!!! Jeszcze nie gada, ale pisze po naszemu! PC



SYNDICATE PL

Cień Syndykatu ponownie zawisł nad światem. Nowe frakcje przestępczej organizacji rozpoczęły ofensywę na kontynentach obu Ameryk. Pod ich kontrolą znalazło się 28 terytoriów, uderzenie na Atlantic Accelerator jest kwestią czasu. Konkurencja naruszyła granice twojej strefy wpływów. Sytuacja dojrzała do konkretnych posunięć.

UPGRADE AMERICAN REVOLT II rozszerza grę SYNDICATE o 29 nowych misji. Wprowadza także nowe, ofensywne rodzaje uzbrojenia. Poziom trudności gry znacznie wzrósł. Agenci wrogich Syndykatów oraz policjanci są znacznie lepiej wyposażeni i zdeterminowani. Ich odporność zbliżona jest do poziomu twoich agentów.

Dowodzony przez ciebie zespół cyborgów firmowo wyposażony jest w moduły w wersji v3. To kres możliwości rozwoju technicznego agentów. Dostępny jest także pełen asortyment dotychczas znanej broni. Na twoje zlecenie laboratorium opracuje też nowe gadżety:

CLOWN SHIELD – pole maskujące, zmieniające wygląd agenta, który przeistacza się w zwykłego mieszkańca miasta. Wyróżnia go jedynie numer, wyświetlony na ekranie twojego skanera.

AIR RAID CON – moduł komunikacyjny, który umożliwia przywołanie wsparcia powietrznego. Nalot rozpoczyna się ostrzałem z działek, po którym następuje bombardowanie dywanowe. Obszar rażenia jest rozległy, wnętrza budynków nie zapewniają ochrony. AIR RAID CON jest podstawowym środkiem ofensywnym, szczególnie przydatnym przy misjach typu ZAMACH (ASSASSINATION), gdzie wystarczy zlokalizować interesującą cię osobę. We własnym, dobrze pojętym interesie usuń agentów z obszaru nalotu.

Taktyka w AMERICAN REVOLT II zmieniła się całkowicie. Wysokie kwalifikacje przeciwników oraz duży poziom komplikacji misji wymagają precyzyjnego planowania i kompetentnego dowodzenia. Czasy beztroskiego rozbijania się po mieście należą do przeszłości. Mobilność oddziałów przeciwnika i ich czas reakcji od momentu lądowania nie pozostawiają wiele czasu na przygotowanie się do walki. Szybkość działania ma pierwszorzędne znaczenie dla powodzenia misji.

Szczelność i skuteczność obrony przeciwnika wymuszają nowe rozwiązania taktyczne. Jednym z nich jest działanie na skaner, polegające na poruszaniu się wewnątrz budynków, co zmniejsza ryzyko konfrontacji z oddziałami przeciwnika. Innym sprawdzonym sposobem jest zajmowanie pozycji na dachach budynków, gdzie jedyna droga dostępu wiedzie przez wąską kładkę. Pozwala to na zastosowanie taktyki „wąskiego gardła", to jest położenie ognia zaporowego na przejście. Zespół czterech agentów w trybie gotowości, wyposażonych w MINI GUNS, jest w stanie powstrzymać w ten sposób dowolnie liczny oddział przeciwnika. Jednoczesne bombardowanie przedpola dziesiątkuje natarcie. Można również zaryzykować zręczne umieszczenie bomby zegarowej na drodze atakujących agentów. Taktyka „wąskiego gardła" może wymagać wspomagania trybu gotowości przez ręczne kierowania ogniem. Do przełamania twojej obrony dojść może wskutek wyczerpania amunicji lub odpalenia ładunku wybuchowego poniżej stanowiska agentów.

Skuteczność tradycyjnych typów uzbrojenia w nowych warunkach okazuje się niewielka, większość rodzajów broni znajduje zastosowanie jedynie z przyczyn ekonomicznych. De facto w akcji przydatny okazuje się MINI GUN, który typuję na podstawową broń na dystansie średnim i krótkim. Na niewielką odległość warto rozważyć możliwość użycia ryzykownych, ale efektywnych miotaczy ognia (FLAMER), na duży dystans skuteczny bywa GAUSS GUN. Wykorzystanie lasera jest niewielkie, ze względu na niewielką liczbę strzałów oraz zwiększoną odporność przeciwników.

W sytuacji krytycznej – silna obrona, dobrze strzeżony obiekt zamachu – może zajść konieczność poświęcenia jednego z agentów. Korpus w wersji v2 lub v3 pozwala na zdalne odpalenie silnego ładunku wybuchowego, który rozrywa cyborga i niszczy wszystko wokół niego. Bez względu na spodziewany skutek eksplozji (np. wykonanie zamachu) nie możesz unicestwić w ten sposób ostatniego z działających agentów – misja zostanie zaliczona tylko wtedy, kiedy przynajmniej jeden cyborg pozostanie nie zniszczony.

Najwyższy poziom trudności reprezentują misje typu eskortowego oraz obrona ATLANTIC ACCELERATOR. Wszelkie dotychczasowe koncepcje okazują się niewystarczające do zrealizowania zadania. Miej na uwadze, że w misjach eskortowych twój zespół nie jest głównym celem ataku przeciwnika. Wykorzystaj brak uwagi ze strony agentów nieprzyjaciela, by ich zaskoczyć i zniszczyć. Staraj się zawsze znaleźć pomiędzy nimi a eskortowanym obiektem i nie dopuszczaj przeciwnika na odległość celnego strzału.

Szczęśliwi posiadacze sieci mogą korzystać z opcji gry zbiorowej (MULTIPLAYER GAME). Tych, którzy nie mają tej możliwości, pragnę pocieszyć – zwykła gra w SYNDICATE jest nie mniej emocjonująca.

Na zakończenie warto zajrzeć do rubryki T'n'T w SS11 – co prawda to niesportowo, ale każdemu przecież życie miłe.

Master

IPS wreszcie wydał SYNDICATE po polsku, z przetłumaczonymi wszystkimi napisami w grze. Bazowano jednak na pierwszej, najstarszej wersji. Kompetentnie napisana instrukcja ma objętość 64 stron, na których zawarta jest m.in. historia organizacji, kurs taktyki i sposobów realizacji misji, charakterystyka uzbrojenia oraz dokładny opis obsługi programu. Pakiet zawiera także UPGRADE do polskiej wersji językowej. Polskie tłumaczenie treści misji dobrze oddaje atmosferę oryginału, jednak nie ma tego polotu.

Zarówno instrukcja, jak i polska wersja językowa nie ustrzegły się śmiesznych literówek, jak np. ELIMNOWAĆ AGENTÓ czy NACIŚNIJ SAPCJ. Ponadto screeny w instrukcji pochodzą z wersji angielskiej. Mimo tych niedociągnięć, polski SYNDYKAT jest dużą atrakcją i wart jest polecenia.

BULLFROG'93

1MB AMIGA
AMIGA 1200
PC VGA, SB, GUS

PC 5+1 | AMIGA 4 | AMIGA 1200 2

STRATEGIA

SUPER 100% Grafika | 80% Dźwięk | 100% Miodność | 695 Cena w tys. zawiera VAT



Właśnie cię wykończyli. Upgrade jest znacznie trudniejszy. PC



Pech chciał, że rozwalono nie tę planetoidę...



i Uszaty zapukał znów do naszych drzwi...



babci podarował nawet nowy statek spacerowy...



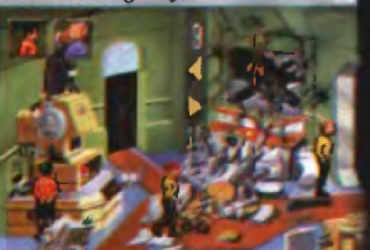
chłopcy jednak znów narozrabiali...



w prywatnych zbiorach dziadka...



narobili niezłego bajzlu...



a na koniec ukradli kryształ zaręczynowy...



VOIDS

USS Enterprise zostaje wysłany do węzła czasoprzestrzennego, Antares, by zbadać zjawisko tajemniczych zaginięć. W związku z dużą niestabilnością tej struktury, statek przechodzi na silniki impulsowe. Mimo tej ostrożności Enterprise szybko traci strukturalną integralność.

Spróbuj wydostać się z mostka. Turbowinda nie działa ze względu na penetrację dziobu. Spock przedostanie się z konsoli przez komputer biblioteczny do reszty załogi. Jako pierwszy też spróbuje się teleportować do awaryjnych urządzeń sterujących. Transporter ulega tajemniczej awarii, Spock znika. Poproś Sulu by rozkazał ustanowić tymczasowy tunel do mostka. Nareszcie możesz się wydostać.

Skieruj swe kroki do AUXILARY CONTROL. Jest tam obcy, który uprzednio przez moment baraszkował na mostku. Zrób odczyt trikoderem medycznym. Idź z wynikami do McCoya (SICKBAY), a opracuje on miksturę gazów, która obezwładni natręta. Udaj się do ENGINEERING, poleć dać całą dostępną moc na osłony. Umieść pojemnik z gazem w dystrybutorze. Następnie przeprogramuj komputer by wpompował zawartość pojemnika w obieg powietrzny AUXILARY CONTROL.

Poproś Kyle'a o dosyć niebezpieczną teleportację w obrębie statku. Widać działanie gazu na obcego, który ucieka w inny wymiar. Sulu pogrzebie w komputerze i obliczy odpowiednie koordynaty. Dzięki transporterowi udasz się w pościg.

Obcy – Vurian, leży na ziemi pogrążony w ekstazie. Przejdź na prawo, zabierz skórzany woreczek. Idź dalej, spotkasz Spocka. Jest on pod telepatycznym wpływem jakiejś istoty, która bombarduje go błogim uczuciem szczęścia. Jednak Spock jako Vulcan nie uznaje emocji. Wróć do Vuriana. Włóż wszystkie porozrzucane kamienie do woreczka. Porozmawiaj z obcym. Przekaże ci, iż oczekuje cię jego mistrz, Savant. Przejdź na prawo. Z kraterutryska fontanna energetyczna, to właśnie jest Savant. Spróbuj go przekonać, by uwolnił Spocka. Dyskusja niewiele da. Kamienie, które zebrałeś wcześniej wywołują w żywych istotach negatywne uczucia. Rzuć całym woreczkiem w Savanta, a pozna czym mogą być narzucone emocje. Kiedy zrozumie swoje postępowanie, uwolni Spocka i przeniesie ekipę operacyjną z powrotem na Enterprise.

Ostatnia fotka babci.

INTERPLAY'93
AMIGA 1200
PC VGA, SB, GUS
PC 10 AMIGA 1200 8
PRZYGODOWA
80% 85% 90%

STAR TREK cz.2
JUDGEMENT RITES

MUSEUM PIECE

Admirał Starfleet ma prywatną prośbę, byś wziął udział w uroczystościach w muzeum na Nova Atar jako przedstawiciel Federacji. Ze względu na regulamin bezpieczeństwa, nie możesz zabrać ze sobą żadnego sprzętu elektronicznego. Na powierzchni planety ekipę operacyjną wita sam Kustosz. Pojawiłeś się przed ceremonią, więc masz chwilę czasu na rozejrzenie się po muzeum. Później będzie moment na kieliszek z Kustoszem. Degustację przerywa alert, na teren muzeum wdarli się terroryści.

Zabierz srebrną tacę, butelkę, papier z kodem do drzwi (VVSOP2123) oraz kopię rycerską. Wciśnij guzik na biurku kustosza. Chekov zablokuje drzwi zbroją rycerską. Przejdź do sali obok. Z maszynerii Chekov będzie w stanie wydobyć dwa kondensatory i okablowanie. Kondziory połóż na blacie, żeby się naladowały. Idź do pomieszczenia na dole. Scott odzyska z urządzeń uchwyty oraz panel. Wróć po jeden z naladowanych kondziorów i włóż go do maszyny w prawym dolnym rogu. Robot się zepsuje, ale teraz będzie można z niego wyrwać trochę drutu. Nie zapomnij o kondensatorze. Idź na górę i połóż go ponownie na blacie.

Spróbuj otworzyć drzwi, kod tym razem nie zadziała. Porozmawiaj ze Scottem, który wpadnie na dobry pomysł. Ustaw na blacie uchwyty, owiń je drugim kablem, umieść kopię, na końcu podepnij wszystko do starej konsolety. Poproś Chekova o odpalenie armaty indukcyjnej. Zabierz kondziory. wejdź przez dziurę do następnej sali, tutaj na lewo. Włóż jednego kondziora do robota. Scott operując nim otworzy panel w sondzie. Po oględzinach, okaże się, że da się wykorzystać moduł awaryjnego zasilania. Zamontuj srebrną tacę, polej wszystko alkoholem i umieść drugiego kondziora, żeby się naładował. W międzyczasie możesz oderwać kawałek kryształu z dziwnego komputera. Wracaj do środkowej sali, tam gdzie jest największy bałagan.

Scott dokładnie zbada archaiczny transporter. Do jego naprawy niezbędny jest kabel, panel oraz naładowany kondziorek. Podnieś z podłogi pojemnik z gazem, włóż go do transportera. Scott zaprogramuje robota, żeby synchronicznie otworzył pojemnik i wysłał go do pokoju z terrorystami. Przejdź przez drzwi na prawo by obejrzeć efekty swojej pracy.

THOUGH THIS BE MADNESS...

Starfleet przesyła do Enterprise informacje z klauzulą najwyższego uprzywilejowania, co w najlepszym przypadku oznacza wydarzenie rangi planetarnej katastrofy. W obszarze neutralnym dostrzeżono orbiter, który najwyraźniej chce wylądować na Atabis. Problem w tym, że akurat na najgęściej zaludnionym mieście tej planety. Masz porozumieć się z obcymi. Na miejscu dołącza do ciebie kapitan Klarr, reprezentant Klingonów, rezydentów po drugiej stronie Obszaru Neutralnego.

Odszukaj majaczącą staruszkę. McCoy postara się jej pomóc, ale na niewiele to się zda. Spock otrzyma cenne dane w wyniku połączenia świadomości. Udaj się do dobrze umięśnionych braci, pilnujących histerycznego Tuskina. Zaprzęgnij analityczny umysł Spocka do partii szachów, za wygraną otrzymasz pluszowego misia. Znajdź dorosłego dzieciaka, który bawi się klockami. W zamian za misia zgodzi się oddać swoje skarby, które okazują się być sprasowanym nawozem do roślin.

Przejdź do „szklarni". Zabierz pojemnik z pustego inkubatora, połóż na blacie analizatora. Dezynfekcję naczynia przeprowadź phazerem nastawionym na pełną moc. Komputer przeprowadzi injekcję niezbędnych składników odżywczych, ale z jednego dystrybutora nic nie wypłynie. Wrzuć do pojemnika kostki i rozpuść je przy pomocy phazera. Umieść swoje dzieło na właściwe miejsce. Rośliny zaczną rosnąć. W międzyczasie zdążysz jeszcze coś załatwić.

Idź na dół, do króla. Zechce rozmawiać tylko z nobliwie wyglądającą Uhurą, a i to dopiero po tym, jak mu nabajdurzy o błękitnej krwi w swych żyłach. Król przestanie pilnować swego tronu i uda się na spoczynek. Wciśnij guzik na ścianie, co otworzy pokrywę oświetlenia. Zabierz świetlówkę wraz z kablem ją podtrzymującym.

Wróć do roślinek, zerwij owoce. Pokaż je matce chłopca i porozmawiaj z nią. Potem udaj się do jej syna. Weź od niego zepsute owoce, podaruj mu te dobre. Idź z powrotem do mamy, po drodze zabierz nowy pęczek owoców. Spock uruchomi komputer, który wypluje spaczkowaną rację żywieniową. Poproś McCoya o zbadanie pulpitu. Następnie wrzuć nań zepsute owoce. Urządzenie wyodrębni z nich alkaloid o właściwościach usypiających. Przypraw nim rację żywieniową i poproś kobietę o podanie jej Tuskinowi.

Odwiedź Tuskina. Pokaż mu owoce. Nie przyjmie od ciebie jedzenia, ale zgodnie z umową wkroczy Moll i poda mu środek odurzający. Bardziej agresywnego z braci uśpij phazerem.

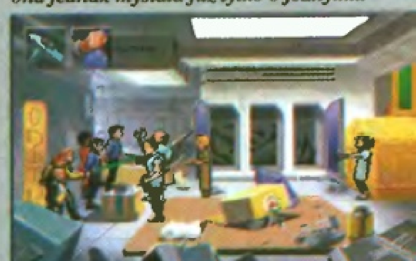
czytaj dalej na str. 49


tego nikt nie przewidział...


babcia zakochała się w Uszatym...


sprawa się rypła przypadkiem...


ona jednak myślała już tylko o jednym...


popęd popchnął ją nawet do przemocy...


a potem do narkotyków... miała wizje...





Podmuchy silnego, południowego wiatru podrywały z ziemi chmury pyłu pokrywającego ją aż po horyzont. Było lipcowe upalne popołudnie. Żar lał się z nieba niczym z otwartego na oścież hutniczego pieca. Jak okiem sięgnąć nigdzie nie było widać nawet najmniejszej plamki zieleni dającej nadzieję na ochronę przed morderczym skwarem. Wszystko pokrywał czarny pył, spod którego gdzieniegdzie wyłaniały się kości ludzkie i zwierzęce,

BLACK CRYPT

doskonale zakonserwowane dzięki suchemu powietrzu, jakie je otaczało. Czasami napotkać można było także wystające z ziemi dziwne poskręcane, twarde jak kamień przedmioty. Tylko ktoś obdarzony niepoślednią wyobraźnią mógł rozpoznać w nich pozostałości po drzewach. Kiedyś gęsto porastały one tę krainę. Dzisiaj Dolina Gohl w niczym nie przypominała tego ludnego i tętniącego życiem miejsca jakim była niegdyś.

Przez sam środek tej jałowej krainy wędrowało czterech mężczyzn. Wojownik, druid, kapłan i mag. Stanowili oni ostatnią nadzieję świata stojącego na krawędzi zagłady. Byli najlepszymi fachowcami w swoich profesjach. Do swej misji zostali wybrani i przysposobieni przez Radę Czterech skupiającą w swym kręgu przełożonych czterech wielkich Bractw Astery, ich rodzimej krainy. Radę, która teraz musiała już po raz drugi naprawiać swój błąd popełniony wiele lat temu.

Cała ta historia rozpoczęła się dwadzieścia dwa lata wcześniej, kiedy to Estoroth Paingiver, młody adept Akademii Duchownych rozpoczął swoją skrytą działalność – eksperymenty z czarną magią. Kiedy sprawa ta stanęła na zebraniu Rady Czterech, Estoroth zdematerializował się zapowiadając swój rychły powrót. Jak rzekł tak też i uczynił. Wrócił na czele potwornych zastępów jedynie w nikłym procencie składającym się z ludzi. Większość jego wojowników stanowiły twory jego magii – szkielety, olbrzymie zmutowane zwierzęta, krzyżówki ludzi z gadami i inne rozkoszniaczki. Najechał Dolinę Gohl zamieniając ją w piekło na ziemi. Zastępy najsilniejszych wojowników Astery zostały rozbite w pył. Magia najmądrzejszych kleryków, magów i druidów była bezsilna wobec potęgi sił ciemności. Dolina została złupiona, domostwa zrównane z ziemią a powierzchnia spalona na pył. Armia Paingivera wstrzymała swj pochód w celu zebrania sił i stworzenia nowych zastępów potwornych wojowników.

Rada Czterech poczęła rozmyślać nad sposobami powstrzymania szaleńca. Zaczęto tworzyć nowe rodzaje broni i magii. Otwarto niedostępne do tej pory dla zwykłych śmiertelników starożytne księgi. Rozpoczęło się szkolenie nowych wojowników. Po długotrwałej i żmudnej selekcji wybrano w końcu czterech, pod przywództwem których miała do boju ruszyć armia. Byli to: wojownik Runetek walczący mieczem Vortex rozszczepiającym czas, kleryk Kaolic dzierżący telekinetyczny młot Forcehammer, druid Oak Raven osłaniający armię magiczną tarczą Protector oraz mag Dvergar przetrzebiający zastępy wrogów swym Zamrażaczem Dusz. Ruszyli oni do wielodniowej bitwy. Na koniec udało im się zepchnąć Estorotha do Czarnej Krypty – pozostałości po zamku Gohl, gdzie unieruchomili go i jego zastępy Zamrażaczem Dusz i odcięli dostęp do reszty świata przez rozcięcie Vortexem czasoprzestrzeni. Sami zniknęli z krypty pozostawiając w niej swą magiczną broń. Co się z nimi stało – tego nie wie nikt.

Minęło dwadzieścia lat. Zło poczęło ponownie budzić się do życia. Zastępy ciemności ocknęły się z wieloletniego letargu. Wejście do Czarnej Krypty stanęło otworem. Rada Czterech zebrała się ponownie. Znów poczęto wertować stare księgi, tworzyć nowe zaklęcia. Wybrano nowych Czterech. Zostali oni wysłani do Krypty w celu poskromienia Ciemności zanim pochłoną one świat. Mają znaleźć magiczne oręże pozostawione przez swych poprzedników i za jego pomocą ostatecznie pokonać Estorotha Paingivera.

— — —

BLACK CRYPT jest pierwszą grą firmy RAVEN SOFTWARE. Firmy, która została założona właśnie w celu wydania gry typu role-playing dla Amigi. Trzeba przyznać, iż jest to debiut niezwykle udany. Gra ta przez wiele miesięcy utrzymywała się na pierwszych miejscach list przebojów, czemu zresztą trudno się dziwić. Cóż takiego wyróżnia ją spośród innych gier tego typu? Cech takich jest wiele, np:

– Wygodnie zrealizowana funkcja tworzenia drużyny. Nie mamy tu do czynienia z dziesiątkami potencjalnych bohaterów, których wszystkie parametry dobierane są w sposób losowy i mogą być modyfikowane tylko w niewielkim stopniu (jak np. w EYE OF BEHOLDER). W tej grze dysponujemy podstawowym zestawem bohaterów czterech profesji (wojownikiem, kapłanem, druidem i magiem), którzy mają przydzieloną stałą ilość punktów w każdej dziedzinie (siła, zręczność, mądrość itp.) oraz pewną liczbę punktów do ich modyfikowania w ograniczonym zakresie. Dzięki temu unika się pewnego chaosu towarzyszącego tworzeniu drużyny w innych grach.

– Doskonałe dopracowanie graficzne. Poza starannym odtworzeniem świata podziemnych labiryntów (to już wszak standard), na szczególną uwagę zasługują animacje – mam tu zarówno na myśli animacje postaci, jak i na przykład świetnie zaanimowane czary – widać, który czar uderza we wroga, który go oplata, który powoduje trzęsienie ziemi itp. Czyni to grę bardziej dynamiczną i po prostu bardzo ją uprzyjemnia.

– Efekty dźwiękowe – może nie są tak rewelacyjne jak np. w DOOM, ale też bardzo dobrze oddają atmosferę gry – włos się jeży na głowie a adrenalina podnosi ciśnienie w tętnicach, gdy np. słyszysz odgłos stąpania zbliżającego się dwugłowego potwora lub też chrobotanie odnóży niewidzialnych gąsienicopodobnych żyjątek.

– Pomysł. Widać, że twórcy tej gry nie powielają po raz n-ty starych rozwiązań, co często jest plagą wieloczęściowych gier. BLACK CRYPT jest po prostu świeży, a nawet długie granie nie powoduje usypiania nad komputerem i walenia głową w klawiaturę.

– Dzięki autorom gry za czar Wizard Sight – automatyczne rysowanie mapy labiryntu zdecydowanie ułatwia grę.

Podsumowując – jeżeli masz Amigę i zastanawiasz się, jaką grę role-playing wybrać, możesz bez pudła sięgnąć po BLACK CRYPT

Pooll

Dystrybutor: IPS Computer Group

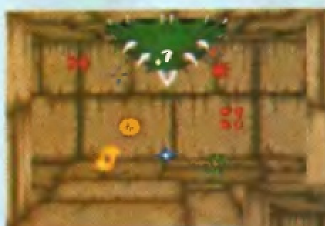
RAVEN SOFTWARE'92

1 MB AMIGA — AMIGA 3

ROLE-PLAYING

95% 85% 95% 257

Cena w tys. zawiera VAT







Dziwaczno-anatomiczne, Amiga





Sonya







Spiralka

Lot

Młócka

Fatality

Scorpion







Sznurowadło

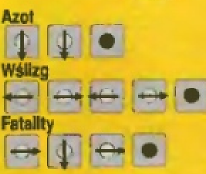
Teleport

Fatality

Sub Zero







Azot

Wślizg

Fatality

Liu Kang





Ognista kula

Lot

Fatality

help
Galina radzi zbłąkanym

c.d. ze str. 18

DETECTIVE – Commodore 64

Jak otworzyć tajne przejścia i gdzie znaleźć naboje do pistoletu (jest za łóżkiem u majora)? Jan Burker

Oto pierwsza porcja podpowiedzi do DETECTIVE, autorstwa Łukasza Drobnika.

Otwieranie sejfu – wskaż kursorem ikonę pudełka i naciśnij dwa razy fire. Wpisz z klawiatury kod 210319. Aby zamknąć sejf trzeba wybrać z listy obrazek i powiesić go na ścianie.

Szukanie książki – stań po lewej stronie drzwi i wybierz ikonę pudełka. Naciśnij fire i wpisz „101 Detective Stories".

Sekretne przejścia – stań w danym miejscu i użyj ikonę z lupą. Przejścia są w: kuchni (naprzeciwko kuchenki), pokoju majora (naprzeciwko łóżka), piwnicy (koło prawej ściany), sali z kominkiem (naprzeciwko sejfu) i pokoju Revendera (naprzeciwko łóżka).

DEUTEROS – Amiga

Kiedy chcę założyć stację wydobywczą, to do wyprodukowania jednej części R FRAME brakuje mi surowców nie występujących na Ziemi. Próbowałem wydobyć je z asteroidów, ale też nic z tego. Wymiana z Obcymi też się nie udaje, bo nie mam złota do budowy urządzenia komunikującego. Jak zdobyć potrzebne do tego surowce? Robert Zielonka

Próba wydobycia surowców z asteroidów nie ma prawa się nie powieść. Asteroidy są na początku gry jedynym źródłem pierwiastków nie występujących na Ziemi. Widocznie twój błąd polega na niewłaściwym wyposażeniu statku. Najlepiej wyślij tam I.O.S. z zamontowanym Tool Pod'em, na którym musisz umieścić urządzenie A.M.A., oraz dwoma PUSTYMI Supply Pod'ami. Dodatkowo zamontuj na statku A.C.C. i zaprogramuj go tak, aby zwoził z asteroidów to, czego ci brakuje (czyli Platinum, Silver i Silica). Od tej pory za transport tychże surowców odpowiedzialny będzie komputer. Jeśli wolisz osobiście kierować wydobyciem z asteroidów, to albo nie montuj A.C.C., albo spróbuj zabawy z urządzeniem GRAPPLE.

Istnieje jeszcze drugi sposób, mniej legalny. Spróbuj wcisnąć na ekranie wydobycia (RESOURCE) kombinację klawiszy SHIFT–C. Powinno to zwiększyć liczbę wszystkich dostępnych surowców na max. Niestety, bajer ten nie działa we wszystkich wersjach gry (jeśli stan surowców się nie zmienił a podczas wciskania klawiszy na ekranie nie pojawiły się bzdury, to spróbuj jeszcze w innych sekcjach).

FANTASY WORLD DIZZY – C 64

Czy mapy w SECRET SERVICE były z Amigi, bo w mojej wersji zamek w chmurach nie ma tylu komnat, co na waszej mapie. Nie mogę też znaleźć wszystkich monet. Mateusz Koliński

Wersja Amiga/PC tej gry ma istotnie więcej ekranów, niż wersja Commodore/Spectrum – nasza mapa pochodziła z wersji na PC. Natomiast problem monet jest już od tego niezależny; musisz je wszystkie sam znaleźć – są poukrywane np. za drzwiami małych domków, przy barierkach, za krzaczkami itp.

GOBLINS 3 – Amiga

W jaki sposób zebrać korek do butelki z czerwonym płomieniem w trzecim etapie? Larry Juulor

Kombinując kolorowe płomyki w kryształowej kuli uzyskuje się różne kolory: zielony (niebieski+żółty), pomarańczowy (żółty+czerwony) itp, jak również „czyste" kolory. Płomyki wyławia się czerwoną łyżką. W różnych barwach uaktywniają się różne przedmioty, a korek trzyma akurat zielona ręka.

Jak uzupełnić ząb wampira, bo Blount nie chce tego zrobić, tylko podrzuca ząb do góry. Gdzie leży druga czaszka? Robert Głowacki

Prawdopodobnie nie uwolniłeś jeszcze wszystkich płomyków ze skrytek w ścianiach, inaczej nie potrzebowałbyś już zęba. Przeczytaj odpowiedź na poprzednie pytanie – czaszkę uzyskasz w oświetleniu pomarańczowym.

HOOK – Amiga

Co zrobić, by zdobyć pieniądze na zakup magnesu? Odpada przeszukanie garnka na statku piratów. Sławek Pągowski

Potrzebujemy 9 sztuk złota na zakup magnesu. Skąd je wziąć? Maciek, 2xBartek, Mateusz

Problem leży w tym, że wszyscy macie uszkodzoną wersję piracką gry, która nie pozwoli wam dalej się bawić. Do czasu rozpoczęcia w Polsce sprzedaży legalnych kopii nie można nic zrobić.

INNOCENT - CAUGHT – IBM PC

Skąd zdobyć worek mąki? Milanówek

Porozmawiaj z Policją – ofermy przechwycili transport narkotyków, ale okazało się, że towarem była mąka. Teraz chcą wyrzucić to na śmietnik, ale możesz się zaoferować i zaopiekować towarem.

JURASSIC PARK – IBM PC

Gdzie znajduje się skrzynka w pierwszym levelu, potrzebna do wypchania Lex z tunelu? Czy są jakieś tipsy albo działające kody? Krzysztof Kisielewicz

Skrzynka jest ukryta głęboko w labiryncie tuneli i musisz ją dopchać do miejsca pozostawania Lex, brodząc w ściekach. Co do kodów, to długo po wydrukowaniu opisu okazało się, że program gry zmienia kody w zależności od rodzaju komputera, na jakim jest zainstalowany. Dane czerpie prawdopodobnie z charakterystycznych sum kontrolnych, numeru BIOS-u czy czegoś podobnego. Dlatego podane w SS8 kody działają... tylko na komputerze Martineza.

LARRY 1 – IBM PC

Co odpowiedzieć na początkowe pytania? Mariusz Opara

Jeśli nie jesteś rodowitym Amerykanem i nie wiesz np. w jakim filmie grał Ronald Reagan, to wciśnij Alt-X (w wersji SCI – Alt-Ctrl-X) – pytania będziesz miał z głowy.

Jak dostać się do dyskoteki i na czym polega sukces w tej grze? Ania Erecińska

Droga koleżanko, sukces Larrego Laffera to znalezienie towarzyszki życia. Może nie na zawsze, ale przynajmniej na jedną całą noc. Do dyskoteki dostaniesz się pokazując kartę, którą znajdziesz w hotelowej, w śmietniczce. Polecam ci opis w SS3.

Co mam zrobić po wejściu przez pancerne drzwi, po włączeniu telewizora USE REMOTE CONTROL? Tomasz Bładuło

Przełączaj do upadłego kanały (CHANGE CHANNEL), aż drab się wreszcie zainteresuje i będziesz mógł wejść po schodach.

LEGEND OF KYRANDIA – IBM PC

Daję piłę Hermanowi, ale ten piłuje drzewo i nie może skończyć. Unnamed

Pójdź sobie w las, pokręć się po okolicy, zrób co jeszcze należy wg opisu z SS6, a Herman przez ten czas dokończy naprawę mostka.

Jestem na zamku, mam już berło i koronę, uspokoiłem też Hermana. Co zrobić z dzwonkami w komnacie muzycznej, aby otworzyć skrytkę z kluczem? Jak przejść przez magiczną ścianę w bibliotece po drugi klucz? Adam Pluciński

Musisz odegrać młoteczkiem na dzwoneczkach odpowiednią melodyjkę – najlepiej próbuj wszystkich kombinacji, bo mogą być one wybierane losowo. W bibliotece porusz kolejno książki z literami O, P, E, N na grzbietach, a ściana obróci się i zaprosi do chłodnego labiryntu.

MILLENIUM – Amiga

Jak zdobyć Copper, który jest mi potrzebny do budowy S.I.O.S.-n? Unknown

Wyślij sondy na wszystkie planety i czekaj – na pewno znajdą potrzebny ci minerał.

PACIFIC WAR – IBM PC

Podbiłem tereny roponośne (gram Japończykumi), lecz przy liczbach wielkości wydobycia znajdują się gwiazdki (*), nawet W Sapporo! Domyślam się, że oznacza to niewydobywanie! Jak temu zapobiec? Robert Hyla

Gwiazdka (*) oznacza przerwę w produkcji fabryki (podczas zmiany profilu produkcji), natomiast przy wydobyciu ropy oznacza powiększanie wydobycia. Z czego należy się tylko cieszyć. Gdyby wydobycie było wstrzymane, zapasów ropy starczyło by tylko na jakieś dwa miesiące wojny.

Wszystkie bazy dające surowce (RESOURCE) są moje, co tydzień przybywa mi zapasów, lecz gdy licznik zbliży się do ok. 60000 wszystko niknie i znów od początku.

Prawdopodobnie jest to efekt działania twojej floty transportowej. Zbiera ona surowce i ropę naftową z baz i przewozi wszystko do Japonii, w celu przetworzenia tego na paliwo (FUEL) i zaopatrzenie (SUPPLY), które przewożone jest w drugą stronę. Istnieje niestety możliwość, że w programie nie uwzględniono tak dużych wartości i następuje „przekręcenie" licznika.

Co zrobić by wojska nie odpoczywały, a walczyły. Mam taką sytuację w San Francisco. Moje dywizje (co kolejkę daję im Activated) ani myślą atakować! A PREPARATION POINTS zostaje jeszcze 50!

Po pierwsze, PREP. POINT = 50 to wcale nie tak dużo. Po drugie, upewnij się, czy twoje wojska są dostatecznie zaopatrzone. Po trzecie, wyznacz im agresywnego dowódcę.

PRIVATEER – IBM PC

Po rozwaleniu jakiegoś statku kupieckiego, jego towar błąka się po kosmosie, a ja nie potrafię go zebrać. Jak to zrobić? Sławomir Purc

Musisz zainwestować trochę pieniążków w kupno urządzenia, które zwie się Tractor Beam. Gdy zamontujesz je na swoim statku, będziesz mógł przyciągać błąkający się towar.

Dlaczego strzelają do mnie piraci mimo, że rozwaliłem Militię i dwóch Merchantów? Maniak

Jeśli myślisz, że zostaniesz dobrym koleżką piratów tylko za to, że rozwaliłeś dwa czy trzy stateczki, to się grubo mylisz. Nadal dla piratów pozostajesz nieproszonym gościem (i potencjalnym celem) w tej części kosmosu. Dam ci radę – zabieraj towar z rozwalonych Merchantów i zwijaj interes.

SUPREMACY – Amiga

Jak dokonać transferu pieniędzy np. pomiędzy podległą planetą a moim centrum? Wojciech Król

Z głównego ekranu (tego z mapą systemu) wybierz ikonkę przedstawiającą wykres. Pojawi się nowy ekran, z którego musisz wybrać ikonę z wizerunkiem sztabek złota skierowanych na planetę (u góry po lewej).

TAJEMNICA STATUETKI – IBM PC

W jaki sposób zachęcić mężczyznę w hotelu Royal do dalszej rozmowy? Nie pomaga nawet naklejka, którą chcę mu dać. Łukasz Kowalski

I nie pomoże, jeśli źle odpowiedziałeś na pytanie komputera bibliotecznego o szczegóły z Dziennika Metropolis, znajdującego się w pudełku z oryginalną grą. Jest to zabezpieczenie ze strony producentów.

ul. Wronia 35/37, tel. (0 22) 201-261 w. 550, fax (0 22) 209-309

Na liczne prośby i pytania techniczne pojawiające się w listach, postanowiliśmy odpowiedzieć dużym, przeglądowym artykułem. Zajmujemy się wprawdzie grami, ale jesteśmy tak często wywoływani do tablicy w tematach sprzętowych, że przyszedł czas na szersze omówienie.

Witam serdecznie wszystkich Amigowców, szczególnie tych świeżo upieczonych oraz planujących kupno komputera spod znaku dużego A. Adios (Amigos) weteranom. Tych parę słów ma za zadanie sprecyzowanie wad i zalet owego komputera.

Chciałbym mieć AMIGĘ...

Szczypta historii

Pierwszym, prototypowym modelem była Amiga 1000, bardzo słabo znana u nas na rynku, obecnie zabytek. W związku z dużymi problemami występującymi z tym sprzętem i praktycznie znikomym gronem kustoszy zostawmy tę działkę nietkniętą.

Amiga 500

Na dobre zadomowiła się u nas już w latach 88/89. Niejednemu ośmiobitowcowi marzyła się po nocach. Klon znaczył wówczas tyle co jego królująca EGA.

Klasę Amigi znamionował BATTLE SQUADRON, który m.in. spowodował zwiększoną produkcję joysticków. Niestety, było to ładnych parę lat temu. Obecnie pięćsetek już się nie produkuje, co nie znaczy, że nie można kupić nowej. Amiga 500 standardowo wyposażona jest w 0.5 MB pamięci, Kickstart v.1.3, procesor Motorola 68000 i nie posiada modulatora telewizyjnego. Nie wymieniamy w tym miejscu reszty, gdyż nie ma to żadnego odniesienia do gier.

– 0,5 MB pamięci – Tak znikoma ilość pamięci pozostawia ten komputer praktycznie bezużytecznym. Pierwszym ruchem jest rozszerzenie pamięci do minimum 1 MB. Niektóre gierki, np. HIRED GUNS, MORTAL KOMBAT, WALKER, LEMMINGS 2 nawet przy 1 MB nie demonstrują wszystkich możliwości. Charakteryzuje się to zubożoną grafiką, brakiem muzyki, niektórych efektów dźwiękowych czy zwiększoną częstotliwością zmiany dysku. Przy 3 MB komputer sporadycznie coś doczytuje w MORTAL KOMBAT, przy 5 MB nie zmienia się ani razu dyskietki.

Uwaga!!! Posiadając nawet 100 MB, nie jest możliwe uruchomienie przy pomocy emulatora np. STRIKE COMMANDERA z PC, gdyż są to dwa zupełnie różne od siebie systemy operacyjne i Amiga jest poza tym trochę za wolna.

– Kickstart v.1.3 – Z punktu widzenia gracza ma to bardzo duże znaczenie. To właśnie tu tkwi rozwiązanie zagadki dlaczego coś nie chodzi. Pięćsetka jest w o tyle dobrej sytuacji, że najwięcej ludzi ją posiada i istnieje na nią najwięcej programów. W związku z tym producenci wypuszczają tzw. gierki multiamigowe, czyli działające na wszystkich modelach. Szacunkowo z istniejącego obecnie oprogramowania około 90% działa bez zarzutu. Dopiero ostatnio, z chwilą wypuszczenia przez Commodore modelu Amigi 1200, procent ten obniżył się, jednak wciąż jest dość wysoki. Jeśli wzrośnie sprzedaż A1200 i oprogramowania na nią, to sytuacja będzie się poprawiać.

– Procesor Motorola 68000 – jest bardzo wolny i dosyć stary. Wraz ze słabym zegarem tworzy anemiczną całość przy symulatorach, przygodówkach, i innych programach z dużą ilością animacji i grafiki. Dlatego produkty finalne charakteryzują się ubogą paletą kolorów i detali. Problemu tego nie wyeliminują żadne dopalacze. Standardowo takie gierki pisane są w 32 kolorach (przy standardowych 256 na PC). Różnica rzuca nam się szczególnie w oczy przy grach SIERRY i LUCASARTS. Powodem anemicznego poruszania się na przykład LARREGO 5 jest również beznadziejna konwersja z PC.

Nie ma jednak co rozpaczać, gdyż platformówki i zręcznościówki to domena Amigi. Jeśli ktoś nie wierzy, niech porówna SPEEDBALL 2, SENSIBLE SOCCER, czy KICK OFF 2 z Atari ST, a szczególnie z klonem.

– Modulator – Jest urządzeniem umożliwiającym podłączenie Amigi do zwykłego kolorowego telewizora. Jest to o tyle dobre, że nie obciąża nas kolejnym wydatkiem 6-7.5 milionów na monitor (ceny z połowy marca).

Wady rozwiązania standardowego Amigi 500:

– brak wspomnianego, wbudowanego modulatora (ok 800 tys. zł)

– brak układów AGA, występujących dopiero w modelu 1200. 4000 (przez to grafika jest w 32 kolorach)

– brak wbudowanego kontrolera dysku twardego (1,5 do 2 mln zł)

– wolny procesor i zegar (anemiczny LARRY, skokowy RED BARON)

– bardzo niewygodna myszka

– duża obudowa, zajmująca sporo miejsca

– zwisający i plątający się z tyłu modulator (pod warunkiem korzystania z TV)

– brak rozszerzenia pamięci do minimum 1 MB

– przy grach np. MONKEY ISLAND 2 (11 dysków) niekończące się wachlowanie. Konieczny jest twardy dysk lub dodatkowa stacja, ale nie załatwia to problemu do końca (długie dogrywanie).

– istnienie tzw. programów niedosowych (niemożność instalacji na HD)

Zalety

– stosunkowo niska cena (5–6 mln zł za nowy egzemplarz na gwarancji 3–4 mln zł za używany)

– największy procent działających, ogólnodostępnych programów

– rewelacyjne strzelaniny, zręcznościówki i platformówki

– idealna dla dorastającej młodzieży i dzieci

– dobry serwis, prosta w eksploatacji, naprawie

– tanim kosztem uzyskanie rewelacyjnej jakościowo muzyki (drogie karty muzyczne na PC)

– ładna grafika bez konieczności kupowania karty graficznej

– możliwość korzystania z dwóch joysticków naraz (dobre przy bijatykach i SENSIBLE SOCCER).

Amiga 500+

Miał to być poprawiony model pięćsetki. W rzeczywistości flaki i obudowa pozostały te same, za wyjątkiem zmienionego systemu operacyjnego (Kickstart v2.0) i wbudowanego 1 MB Chip-RAM. Podniosło to nieznacznie cenę (ok. 500 tys), jednak z punktu widzenia gracza daje się zaobserwować zarówno plusy jak i minusy. Model ten został wycofany z produkcji, w Polsce mało rozpowszechniony.

Plusy

– rozszerzona pamięć. Jednak z Chip-RAM a bez Fast-RAM niektóre gierki nie chcą chodzić. Owo rozszerzenie znajduje się na płycie, co eliminuje ewentualne wysunięcie się karty (problem nędznych rozszerzeń np. w A500).

Minusy

– zmiana Kickstarta na nowszy przyczynia się do redukcji o ok 20-25% liczby działających programów w stosunku do A500. Programy wydane po 1991 roku działają poprawnie.

Amiga 2000

Krótko mówiąc, to zwykła pięćsetka w nowej obudowie, również już nie produkowana. Laik powie, że wygląda jak IBM ze względu na obudowę oddzieloną od klawiatury. Dla giercmanów model niezbyt popularny ze względu na wysoką cenę.

Wady

– wysoka cena (do 10 mln)

– niewygodny dostęp do portów obsługujących mysz i joystick

Zalety

– duża obudowa umożliwiająca wsadzenie w przestronną puchę dodatków typu: kontroler do HD, twardy dysk, rozszerzenie pamięci. Przy A500 i A500+ posiadanie twardziela równoznaczne jest z wielką skrzynką podłączoną z boku komputera. No i wreszcie ten zasilacz, znajdujący się tym razem w środku, który jest zmorą wszystkich Amigowców za wyjątkiem posiadaczy A2000.

Amiga CDTV

Jaki to był świetny pomysł, jakim to mało być szałem, ale brak reklamy i niezdrowe zamieszanie spowodowały, że przedsięwzięcie okazało się niewypałem. Tak należy skomentować pokrótce Commodore i ich do niedawna złote dziecko. Niestety, pomysł pomimo dość dużych aspiracji padł śmiercią nalogowca. Wiadomo przecież, że komputer to nałóg i jeśli nie damy mu żadnych nowych programów to nam wykituje. CDTV szokuje nas wizualnym kształtem i estetyką wykonania. Demonstruje parę nowych możliwości, takich jak wbudowany czytnik kompaktów. Daje to możliwość wykorzystania niemalże w stu procentach techniki multimedialnej plus odtwarzacz do słuchania własnej muzyki (ciekawe, jaka będzie nowa płyta Pantery). Przechodząc do szczegółów, to CDTV jest odzwierciedleniem A500 za wyjątkiem wbudowanego 1 MB Chip-RAM, czytnika CD-ROM, dodatkowej 3,5" stacji dysków, pilota do CD i wreszcie ładnej i kształtnej myszki.

Wady

– pomimo 1 MB dostępne mamy tylko ok. 880 KB ze względu na podłączony napęd CD. W związku z tym, żeby uzyskać pełny megabajt, należy dokonać w serwisie drobnej przeróbki.

– żenująco niski procent programów na kompaktach. Znane nam są tylko cztery tytuły dostępne na polskim rynku. Proszę się dobrze zastanowić nad ewentualnym kupnem, ponieważ napęd CD to coś pięknego jednak bez programów...(!@#$*^#)

– trochę niewygodna obsługa napędu CD (nieporęczna wymiana płyt)



rys. G. Czuba

Zalety

– stosunkowo niska cena (ok. 6 mln) jak na tyle bajerów

– dodatkowy flop 3.5" cala – 1-1.2 mln

– dobrej jakości odtwarzacz kompaktowy, możliwy do podłączenia pod wieżę (nowy tej klasy kosztowałby 3–5 mln)

– wygodna myszka (jak w A1200 i A4000)

– możność korzystania z programów na kompaktach

– klawiatura podłączona kablem, dzięki czemu można ją trzymać na kolanach

Amiga 600

Weszła na rynek tuż po ukazaniu się A500+, więc posiada ten sam system operacyjny Kickstart v2.0 plus parę dodatków: wbudowany modulator, wbudowany kontroler i miejsce na 2.5-calowy dysk twardy, wbudowany 1 MB Chip-RAM. Sześćsetka charakteryzuje się estetyczną, zgrabną i małą klawiaturą pozbawioną bloku numerycznego (bez paniki). Pod względem możliwości muzycznych i graficznych nie ustępuje A500.

Wady

– podobnie jak A500+ ma ograniczenie liczby działających programów do roku 1991 do ok. 25-20%.

– twardziel 2.5" jest dwa razy droższy od 3.5", dlatego szkoda, że konstruktorzy nie pomyśleli o miejscu właśnie dla 3.5-calowego

– zwarta budowa powoduje duże problemy z ewentualną naprawą. W razie zepsucia jakiegoś układu może zaistnieć konieczność kupna nowego sprzętu lub kosztownej naprawy.

Zalety

– porty joystickowe umiejscowione wygodniej z boku, a nie z tyłu komputera

– wbudowany kontroler HD równa się ewentualnemu zaoszczędzeniu 1.5 mln i umiejscowieniu całości w środku komputera

– wbudowany modulator to zaoszczędzenie kolejnych 800 tys. i możliwość podłaczenia do telewizora

– niska cena pomimo tego, że jest droższa o 500 tys od A500. Jednak proszę wziąć po uwagę fakt, ile oszczędzamy na wyżej wymienionych bajerach plus rozszerzona pamięć (kolejne 500 tys).

– wbudowany elektroniczny Boot-selector

Amiga 1200

Rok 1993 miał być przełomowy dla podupadającego zarówno u firm softwarowych jak i użytkowników koncernu Commodore, bowiem wiosną trafiła na rynek Amiga 1200. Nowinkami technicznymi miała dogonić niesamowicie już rozwiniętego IBMa i zacząć z nim konkurować. Jak zwykle zawiódł marketing i reklama, bo firma jakoś zaniedbała promocję swego świeżo poczętego dziecka na tak chłonnym do niedawna rynku jak chociażby Polska.

Z nowinek czysto technicznych rzuca

Model Amigi	500	500+	2000	CDTV	600	1200	CD 32
Kickstart	1.3	2.0	1.3	1.3	2.0	3.0	3.0
% programów	99	75	99	90	75	40	0.5
ograniczenie roku	AGA	1991	AGA	przeróbka	1991	1993	CD
Cena w mln	4.0	4.3	10.0	6.0	4.3	9.3	7.0
Rekomendujemy	–	–	–	–	tak	tak	brak zdania

Objaśnienia

Klon – pejoratywne określenie komputera PC w języku Amigowców

Kickstart – system operacyjny

% programów – jaki w przybliżeniu procent ogólnego stanu gier działa na danym modelu

ograniczenie roku – data, od której każdy ukazujący się program działa na danym modelu – tylko AGA – program tylko na Amigę 1200

przeróbka – kosmetyczny zabieg polegający na dorobieniu wyłącznika napędu CD

rekomendujemy – ocena NASZYM ZDANIEM sensowności zakupu modelu

Uwaga! Ceny są umowne, uzależnione od zmieniającego się kursu dolara. Niektóre peryferia, sprzęt można kupić za inną cenę w zależności od miejsca.

nas na kolana AGA (Advanced Graphic Adapter) dająca nam gierki w 256 kolorach czyli tak ładne, jak na klonie oraz bazowa pamięć 2 MB Chip-RAM. Poza tym wypada wymienić nowy system operacyjny Kickstart v3.0 i szybszy procesor Motorola 68020 (od dwóch do trzech razy szybszy od stosowanego w poprzednich modelach, a przy pamięci Fast nawet pięć razy szybszy). Reszta jak w A600, za wyjątkiem funkcjonalniejszej obudowy i klawiatury. Wbudowaną stację nieco pochylono, co ułatwia zmianę dysków.

Wady

– niestety tylko ok 30% starych programów działa. Dopiero na jesieni 1993 roku zaczęły się ukazywać gierki, że tak powiem multiamigowe czyli działające na każdym modelu.

– mimo wszystko procesor jest zbyt wolny, ponieważ przy bardziej rozbudowanej szacie graficznej animacje zwalniają. Nasuwa się tu więc pytanie, czy STRIKE COMMANDER, PRIVATEER, wreszcie będą na Amidze? Odpowiedzią jest zbyt cienki procesor.

– przy siedmioletniej historii komputera Amiga konstruktorzy powinni polepszyć już dźwięk

– brak pamięci Fast-RAM (patrz wady A500+)

– tego komputera nie powinno się sprzedawać bez twardego dysku, ale...

Zalety

– gierki wreszcie ładne w 256 kolorach – SIMON THE SORCERER, PINBALL FANTASIES to te, które można porównać z klonem. SIERRA zapowiada KING'S QUEST 6, OCEAN – TFX tylko na AGA ze zrozumiałych powodów. To rokuje pewne nadzieje, jednak byleby nie zapeszyć.

– po kosmetycznych przeróbkach średnio fachowa osoba jest w stanie zamontować twardziela 3.5" (tańszy)

– szybciej działające symulatory (np. COMBAT AIR PATROL, GUNSHIP 2000) niż na starszych modelach

– więcej pamięci to zwiększone możliwości niektórych programów (muzyka+grafika)

– możliwość podłączenia Amigi CD-32

– teoretycznie tylko na ten model będą ukazywać się niektóre pozycje (np. TFX).

– biorąc pod uwagę możliwości i cenę (ok. 9 mln) jest to bardzo tani sprzęt. Za IBM o porównywalnych parametrach bez możliwości podłączenia do telewizora płacimy ok. 25 mln

Amiga 3000, 4000

Ze względu na bardzo wysoką cenę i zastosowanie przede wszystkim użytkowe omówienie tych modeli pomijamy.

Amiga CD-32

Ta konsola jest niewinna jak dziewica, bo jest niewiele młodsza od A1200. Niestety, jej posiadaczy zamieszkałych w naszym boskim kraju wymienić można na palcach jednej ręki. Cena bynajmniej nie wzbudza zainteresowania, gdyż w zależności od kursu dolara waha się w okolicach 7 mln. Póki co programów na ten sprzęt jest sporo (razem z pewnymi zapowiedziami – ok. 100) jednak nie w kraju. Za jedną gierkę musielibyśmy płacić z milion złociszy, co przy narodowym pirackim usposobieniu wydaje się śmieszne i aż odrzuca. Konsola CD-32, bo jest to konsola tylko i wyłącznie do gier, stawia na przyszłość, czyli zapis na płytach kompaktowych.

Prognostycy zapowiadają wyparcie kartridży, dyskietek i po części twardych dysków kosztem dominacji multimediów. Powodem, dla którego coraz więcej firm sięga po tę formę zapisu danych, jest ogromna pojemność płytki (660 MB) i wysoka, teoretycznie niezniszczalna jakość zapisu. Finalne produkty charakteryzują się więc kolosalną ilością świetnej muzyki ogromem sampli, dialogami bohaterów i ładną grafiką. Oprócz klasycznej możliwości wykorzystania konsoli jako odtwarzacza prywatnych płyt kompaktowych z muzyką (swoją drogą konstruktorzy pomyśleli nawet o funkcjonalnym playerze do tego celu, jak w CDTV) ma ona wbudowany układ przyspieszający ją w porównaniu do A1200. Dla porównania, WING COMMANDER AGA (256 kolorów) na CD-32 działa elegancko, zaś na A1200 studzi nawet najbardziej napalonego samca. To co przykuwa uwagę a zarazem śmieszy, to delikatnie mówiąc lekko badziewna budowa. Ale czego się nie robi dla obniżenia kosztów produkcji.



Amiga 1200 prezentuje swoje wdzięki

Plotki, ploteczki

Z nowości zasłyszanych tu i ówdzie Firma Commodore planuje wypuścić jeszcze w tym roku dwie nowe Amigi o symbolach 1400 i 5000. A1400 ma być dla A1200 tym, czym jest A2000 dla A500 (ta sama elektronika w bardziej funkcjonalnej obudowie). Ponoć ma ona już zawierać 16-bitowe przetworniki dźwięku. Swoją drogą lepszy byłby szybszy procesor. A5000 to dla nas biedaków będzie tylko marzenie. Ma to być niezłe cacko, jednak NIE DO GIER!!!

Bogdan Wiciński

ul. Wronia 35/37, tel. (0 22) 201-261 w. 550, fax (0 22) 209-309

TIPS & TRICKS

AARGH!

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Na początku każdej planszy zobaczysz różne budynki. Dmuchnij w nie ogniem, a następnie uderz – będą się szybciej rozpadać. Aby pokonać inne potwory walczące o jajo (dostajesz je po zniszczeniu budynku) trzymaj się gruntu i używaj jak najczęściej pięści.

ADDAMS FAMILY

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Kilka innych kodów: &1Y1M – za wielkim drzewem, ?191D – z zamrażarką w kuchni, B919R – za konserwatorium, V1514 – pokój gier, V919B – galeria obrazów, BG9K& – krypta, BLSK# – kuchnia. Jeśli chcesz mieć cztery życia więcej, po zakończeniu gry przejdź przez CONTINUE DOOR na lewo.

AGONY

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Po wpisaniu FANTASY, klawisz RETURN zmienia levele.

AIRBORNE RANGER

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Klawisz 2 z klawiatury numerycznej – bomba zegarowa.

AIRBUS A320

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Kody lotnisk – USA North-East: CYUL, CYMX, CYYZ, CYOW, FFO, OSC, SYQB, KADW, KRME, KWRI, XBOS, XBWI, XCLE, XDTW, XEWR, XIAD, XIND, XJFK (lotnisko Kennedy'ego w Nowym Jorku), XMDW, XMKE, XORD, XOSH, XYIP, XPHL (Filadelfia), XPIT (Pittsburgh). Kody lotnisk – USA West Coast: BAB, CVC, CYVR, EDW, KGNZ, KNZY, KRIV, KSUU, KTCM, KTND, MER, MHR, NID, SBD, VBG, XLAS, XLAX, XLGB, XMWH, XOAK, XPAE, XSEA, XSFO.

AIRBUS – Europe. Kody lotnisk: Małe – LFOB, LOWI, LFLX, LSGG, LOWG, LFLS, LOWK, LOWL, LFLL, LFRS, LFTW, LFPO, LFBP, LFSR, LFBT, LOWN, LSZH. Duże – EHAM, EKAH, EGAA, ETBS, EDBT, EKBI, EGCB, EDDW, EBBR, EGFF, EDDK, EIKN, EKCH, EICK, ETDN, EIDW, EDDL, EGNX, ETEF, EKEB, EGUF, EGTG, EDDF, EDTY, EGPF, EDDH, EDHI, EDVV, EDNQ, EKKA, EGNM, ETLS, EDWD, EGQL, EBLG, EGGP, EGKK, EGLL, EGGW, ELLX, EHBK, EGCC, EDMR, EDDM, EDLG, EGNT, EDNN, EDDN, EBOS, EDLP, EDAR, EKRN, EHRD, EDRS, EINN, EDDS, EGNV, EGCD, EDNZ, EDNW.

ALIEN BREED

IBM PC, Przemysław „Harakiri" Hernik

Kody do leveli: 2) AAJIHGDDC, 3) CGGHDGGDG, 4) HDICICCII, 5) IDHEHDGCC, 6) IJIIDIHEC, 7) CFDFEFEFJ, 8) JIIJIIIIC, 9) AAAABAAAA, 10) CCGDGBBBB, 11) HHIAAJJIG, 12) GGDDIJHFD, 13) JIECBFGFF, 14) HGGEDDCCB, 15) HHHGFGDCC, 16) IHDCHGHFF.

ALIEN BREED 2

Amiga 1200, McGayver

Kody: 2) 353828, 3) 108383, 4) 370101, 5) 982822, 6) 847464, 7) 737373, 8) 928112, 9) 287364, 10) 193831, 11) 090921, 12) 309383, 13) 101221, 14) 103992, 15) 998112, 16) 125332, 17) 091233.

APB

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

W czasie gdy gra muzyka wciśnij FIRE i wychyl joya do góry – będziesz mógł startować z dowolnego etapu.

APPRENTICE

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Na pierwszym, tytułowym ekranie naciśnij TAB. Teraz możesz przenosić się po etapach używając kodów: WIZARD, SPELLS, ARCANE, DRUID, FAERIE.

ARKANOID 2

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Na ekranie tytułowym wpisz PETEJOHNSONWANTSACHEAT. Teraz S służy do zmiany leveli.

BARD'S TALE

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Całe złoto daj pierwszemu członkowi drużyny, usuń go i włącz ponownie grę. Tak samo uczyń z resztą drużyny (nie nagrywaj stanu gry). Zresetuj i wgraj program ponownie – każdy członek drużyny posiada tyle złota ile poprzednio cała drużyna. Strażnikowi w świątyni Mad Gods szepnij: HAMBURGER.

BATTLE VALLEY

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Aby być nieśmiertelnym, wpisz: ROGER MELLIE THE MAN ON TELE.

BETTER DEAD THAN ALIEN

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Kody do poziomów: 1) ELEKTRA, 2) SYZYGY, 3) DRAMBUIE, 4) PLUG, 5) SOPRANO, 6) MAYONNAISE, 7) FAUCET, 8) POTATO, 9) WOOMERA, 10) NARCISSUS, 11) DEBUTANTE, 12) FIRKIN, 13) ACOUSTIC, 14) TRIPTYCH, 15) JABBERWOCKY, 16) WHIMSICAL, 17) CORNUCOPIA, 18) PUJABI, 19) TIDDLY POM, 20) KEWPIE DOLL, 21) SEPULCHRE, 22) EUPHEMISM, 23) GRAMMARIAN, 24) CROSSWORD.

BEVERLY HILLS COP

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Aby mieć wszystkie etapy do dyspozycji, na ekranie ze stopniami trudności napisz: MELLIE.

BSS JANE SEYMOUR

IBM PC, GUILE

Kody: 1) BSS, 2) JANE, 3) SEYMOUR, 4) BY, 5) DOCTOR, 6) DINOSAUR, 7) AND, 8) GREMLIN, 9) GRAEME, 10) ROB.

CAPONE

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Idź na front POST OFFICE i zestrzel kulę ze szczytu masztu flagowego. Ponowny strzał wyświetli ekran autorów, a jeszcze jeden spowoduje, że znajdziesz się w banku już jako nieśmiertelny.

CAPTIVE

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Kody do baz w misji drugiej: Masgot – TR, BL, TL, BR. Traphet – TL, BL, TR, BR. Phoopel – TL, TR, BL, BR. Sodcket – BL, BR, TL, TR. Zaitet – TL, BR, TR, BL. Quelosod – TL, TR, BL, BR. Soldet – BL, TL, TR, BR. Mieusia – TL, BL, TR, BR. Pasdet – TL, TR, BL, BR. Leatod – BR, TR, TL, BL.

CHAOS ENGINE

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Kody dla jednego gracza: W H X 5 C D # 1 6 Z F N, NDTPH9NC1PH8. Dla dwóch graczy: FJZ9184Y623D, YSZD5CDZOPZG.

CHIPS CHALLENGE

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Kody do poziomów: 1) bdhp, 2) jxmj, 3) ecbq, 4) ycmj, 5) tqkb, 6) wnlp, 7) fxqo, 8) nhag, 9) kcre, 10) vuws, 11) cnpe, 12) wvhi, 13) ocks, 14) btdy, 15) cozq, 16) skkk, 17) ajmg, 18) hmjl, 19) mrhr, 20) kgfp, 21) ugrw, 22) wzin, 23) huve, 24) uniz, 25) pqgv, 26) yvyj, 27) iogz, 28) ujdd, 29) qgd, 30) bqzp, 31) ryms, 32) pefs, 33) bqsn, 34) nqfi, 35) vdtm, 36) nxis, 37) vqnk, 38) bifa, 39) icxy, 40) ywfn, 41) gkwd, 42) lmfu, 43) ujdp, 44) txhl, 45) ovpz, 46) hdqy, 47) lxpp, 48) jysf, 49) ppxi, 50) qbdh, 51) iggi, 52) ppht, 53) cgnx, 54) zmgc, 55) sjes, 56) fcje, 57) ubxu, 58) yblt, 59) bldm, 60) zyvi, 61) rmow, 62) tigw, 63) gohx, 64) ijpq, 65) upun, 66) zikz, 67) ggja, 68) rtdi, 69) nlly, 70) gccg, 71) lajm, 72) ekft, 73) qccr, 74) mknh, 75) mjdv, 76) nmrh, 77) fhic, 78) grmo, 79) jinu, 80) evug, 81) scwt, 82) llio, 83) ovpj, 84) uveo, 85) lebx, 86) flhh, 87) yjys, 88) wzyv, 89) vczo, 90) ollm, 91) jpqg, 92) dtmi, 93) rekf, 94) ewcs, 95) bifq, 96) wvhy, 97) iocs, 98) tkwd, 99) xuvu, 100) qjxr, 101) rpir, 102) vddu, 103) ptac, 104) kwnl, 105) yneg, 106) nxyb, 107) ecve, 108) lioc, 109) kzqr, 110) xbao, 111) krqj, 112) njla, 113) ptas, 114) jwnl, 115) egrw, 116) nxmf, 117) fpzt, 118) oscw, 119) phty, 120) flxp, 121) bpys, 122) sjum, 123) ykze, 124) tasx, 125) myrt, 126) qrld, 127) jmwz, 128) ftla, 129) hean, 130) xhiz, 131) fird, 132) zyfa, 133) tigg, 134) xpph, 135) lywo, 136) lnzi, 137) hppx, 138) lujt, 139) vlhh, 140) sjnk, 141) mcje, 142) ucvy, 143) okor, 144) gvxq.

CHUBBY GRISTLE

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Na ekranie tytułowym wpisz: BUUURRP i naciśnij RETURN.

CLICK CLAK

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Następne kody: 2385, 5924, 1267, 7208, 6532, 5012, 6511, 8562.

COVER GIRL POKER

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Napisz: DANCEOFTHESEVENVEILS a ... (ach ta wyobraźnia!).

CRUSTY FUN HOUSE

Amiga, Maciej Łomycza

Kod do drugiego poziomu: NELSON.

CYBERNOID 2

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Na planszy tytułowej wpisz: NECRONOMICON. Od tej pory klawisz N zmienia levele.

DARKMAN

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Wpisz: MEACULPA – będziesz nieśmiertelny.

DESERT STRIKE

Amiga, Maciej Łomycza

Kody: 2) KQJLJTE, 3) ALLEHZU, 4) IGPFPEP, zakończenie: FVYSNET.

D-GENERATION

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Hasło do gry: DEATH.

DOJD DAN

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Podczas gry wpisz: WOOLANKIDKICKSBUTT – będziesz miał nieskończoną liczbę żyć. Klawisze: S – osłona, F8 –

zmienia levele, F9 – następna sekcja.

DONK

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Zawsze na końcu zbieraj diament leżący najbliżej wyjścia, inaczej możesz nie zmieścić się w limicie czasu.

ELF

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Napisz: CHOROPOO.

ELIMINATOR

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Naciśnij HELP na ekranie tytułowym i podaj jeden z kodów: 2) AMEOBA, 3) BLOOOP, 4) CHEEKI, 5) DOINOK, 6) ENIGMA, 7) FLIPME, 8) GEEGEE, 9) HANDEL, 10) ICICLE, 11) JAMMIN, 12) KIKONG, 13) LAPDOG, 14) MIKADO.

GREAT ESCAPE

Amiga, Artur Sochaj

Otwierając nawet już otwarte drzwi w pomieszczeniu z prowiantem odzyskujemy morale.

HELTER SKELTER

IBM PC, GUILE

Kody do poziomów: 11) SPIN, 21) FLID, 31) BALL, 41) GOAL, 51) LEFT, 61) TWIN, 71) PLAY.

HARPOON 386

IBM PC, Pejotl

a) Tips z nr. 4 nie jest już tak bardzo skuteczny. b) Rakiety przeciwnika mogą być przechwytywane przez twoje myśliwce! Warunek – muszą być wykryte dostatecznie wcześnie.

HOLLYWOOD POKER

Amiga, W. Radomski & F. Fojtóch

Kombinacja klawiszy: Alt+H+F9 oraz komenda DROP rozbierają panienikę. Czasami nie działa za pierwszym razem.

INCREDIBLE MACHINE

IBM PC, Konrad Liszewski

Wpisz: DOPA. Dostęp do wszystkich plansz.

MORTAL KOMBAT

Amiga, Piotr JOY KID Żukiewicz

Gdy już mają cię wykończyć (FINISH HIM!) włącz drugiego gracza. Tamta przegrana walka poszła w niepamięć a ty nie straciłeś kredytu. Po pokonaniu koleżki nie wybieraj CONTINUE – wrócisz do gry i podejmiesz dalszą walkę z komputerem.

SYNDICATE

Amiga, McGuyver

Jako nazwę kompanii wpisz: MARKS TEAM. Wszystkie bronie i 100.000.000 gotówką.

MIDNIGHT RESISTANCE

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Na ekranie tytułowym wpisz: IT'S EASY WHEN YOU KNOW HOW. Pamiętaj o spacjach.

MIGHT & MAGIC 3

Amiga, Sebastian Bujak & Co.

Kody do teleportów: HOME, SEADOG, FREEMAN, DOOMED, REDHOT, AIR, WATER, FIRE, EARTH.

OXXON

C-64, Iceman

Kody: 2) DEIMOS, 3) ANAKE 8, 4)TITAN EVIL, 5) LEXEL, 6) THEOPHILUS, 7) VAVILOV, 8) YAMATOMA, 9) STADIUS, 10) TYCHO, 11) EXTEMAR 7.

PERPLEX

C-64, Iceman

Kody: 1) ELEKTRA, 2) EILA, 3) LUISA, 4) MAVIJKE, 5) SUSANNE, 6) MICHELE, 7) ROBERTA, 8) PATRIZJA, 9) ANGELIKA, 10) ALMA, 11) NADINE, 12) TIZJANA, 13) MANUELA, 14) ASLA, 15) GALITI, 17) NICOLE, 18) KERSTIN, 19) BRITTA, 20) GABY, 21) INGE, 22) DAHLIA, 23) FRANZINE, 24) MIONIKA, 25) CHRIST, 26) JANE, 27) MONA, 28) LISA, 29) PRINCESS, 30) MANDY, 31) VANESSA, 32) SYBILLE, 33) MAJA, 34) GRISELDA, 35) PARADISE, 36) PHYTON, 37) SINNEAD, 38) ENYA, 39) SIMPSON, 40) PACMAN, 41) RECAIL, 42) PREDATOR, 43) BIANCA, 44)FOX, 45) ARTHUR, 46) CENT, 47) DONT, 48) PANIC, 49) SALT, 50) PEPA, 51) AUTUMN, 52) LANNM, 53) SPALLEK, 54) JALOUSIE, 55) PICTURE, 56) TWENTY, 57) SIXTY, 58) YUCCA, 59) ASM, 60) LIQUEUR, 61) HANNOWER, 62) ARNOLD, 63) JULIANE, i The End.

RED BARON

IBM PC, Pejotl

Aby nie zaczynać kariery co chwilę od początku, to gdy cię zestrzelą wciśnij Alt+Ctrl+Del. Zostaniesz wyrzucony do DOS'u!? Teraz wejdź znów do Red Barona, wybierz Continue Career i zacznij misję od początku.

SINK OR SWIM

IBM PC, Adam Rybak & Tomek Rojek, Andrzej Hnacik

Kody do leveli: 2) DONTPANIC, 3) TURINGSJOKE, 4) BERTIERUSSELL, 5) SPAMSPAMSPAM, 6) MARYMUNGO, 7) SPACEPIRATES, 8) ILIKEBANANAS, 9) THHUXLEY, 10) ANDYSSOUPTINS, 11) DRACONUS, 12) MRMICAWBER, 13) ITESFROTHYMAN, 14) APRILSHOWER, 15) FEEDTHETREE, 16) THERAINBOW, 17) PRBROTHERHOOD, 18) WHATSNEXT, 19) THERIGHTSTUFF, 20) CASTROVALVA, 21) BAHHUMBUG, 22) GOODMENS, 23) BUTNOTMIDGE, 24) FJORDFIESTA, 25) GRACELAND, 26) TATLINSTOWER, 27) ITSFINGERBOBS, 28) BOSSTAK, 29) GUNLAW, 30) ANNIEBESSANT, 31) NOTTHEEND, 32) THETHIRDCHIMP, 33) BCOPESVBRYAN lub SCOPESVBRYAN, 34) SPLATKERPOW, 35) TOXTETHOGRADY, 36) MRNATURAL, 37) BEALERT, 38) STTRINIANS, 39) ZELIG, 40) SMALLBLUTHINS lub SMALLBLUTHING, 41) SOUNCARD, 42) ORIONSSWORD, 43) SIDISFAB, 44) NICKELSNDIMES, 45) DEFECTORVAN, 46) ASPACEODDITY, 47) WOTACARRYON, 48) TURNONTUNEIN, 49) IAMNOTANUMBER, 50) ZAPCOMIX, 51) NEWSPAPERTAXI, 52) TENPENCEPIECE, 53) SATRESTHEORY, 54) LITTLEROOCK, 55) COGITOERGOSUM, 56) SOMALTHUSIAN, 57) ANDROIDDREAMS, 58) GREERSBOOK, 59) REVELATIONS, 60) PERCYSTREET.

SAVEGAMER

Na początek dobrą wiadomość. System przekazu nieśmiertelności do gier jest już gotowy. Ze względu na szczupłość miejsca w tym odcinku, objętościochłonną premierę tego niuansu przekładamy na przyszły numer. Czekamy na zgłoszenia tytułów gier, do których chcecie mieć poprawki w pierwszej kolejności. Tymczasem przechodzimy do kolejnej metody ułatwiania swego życia na tym nędznym padole. Potrzebny będzie tylko programik do przeglądania plików, może to być popularny NORTON COMMANDER, oraz odrobina abstrakcyjnego myślenia i kobiecej intuicji.

Zepsujemy sobie w dosyć finezyjny sposób jedną z klasycznych gier RPG, jaką niewątpliwie jest wypuszczona w maju zeszłego roku, piąta już część znanego cyklu MIGHT & MAGIC. DARKSIDE OF XEEN ma ciekawą oprawę graficzną i muzyczną. Nie na tyle porywającą jednak bym zechciał bez wahania zainwestować w nią kilkadziesiąt godzin potrzebne na jej skończenie. Tym bardziej, że nie grałem w poprzednie części.

Prawdziwych koneserów proszę o nie czytanie podpowiedzi. Osoby które psim swędem chcą obejrzeć końcówkę tej okupującej blisko 20 MB hardziela produkcji, w której utopiono kilka tysięcy roboczogodzin mogą wykorzystać następującą furtkę, zostawioną przez autorów.

```
SET XEENCOMMAND
        =WORLDEND,1234567890
SET XEENCOMMAND
        =ENDGAME,1234567890
SET XEENCOMMAND
        =ENDGAME2,1234567890
```

W zależności od wariantu instalacji, czyli DARK SIDE OF XEEN albo WORLD OF XEEN (MM4 + MM5) trzeba wpisać w DOSie jedną z trzech linijek powyżej, następnie uruchomić grę. Zmienna systemu XEENCOMMAND zawiera instrukcję dla programu, parametr liczbowy (tutaj 1234567890) jest wynikiem, z jakim chcemy ukończyć grę.

Z kronikarskiego obowiązku załączam pozostałe, mniej już ekstycujące możliwości.

```
SET XEENCOMMAND
        =MAINGAME
SET XEENCOMMAND
        =DARKINTRO
SET XEENCOMMAND
        =XEENINTRO
```

Powstaje pytanie – jak dojść do tego samemu? Przepis jest dosyć prosty, jednak rzadko stosowalny ze względu na podstawowe założenie. Żeby wejść przez drzwi, muszą one w ogóle gdzieś być. Jeżeli programista ma odrobinę jaja, to czasami zostawia ukryte ułatwienia. Robi to również ze względów praktycznych, by ułatwić zadanie testującym grę.

Metoda: WYTRYCH

1. Wybierz rozsądnie obiekt zainteresowań.

2. Przejrzyj zawartość plików wykonywalnych, zwracając szczególną uwagę na podejrzane teksty.

3. Bazując na intuicji, doświadczenin i logice spróbuj wykorzystać znaleziska.

Zalatuje to trochę czarną magią, ale jak zwykle wątpliwości powinno rozwiać przykładowe rozwiązanie problemu. WYTRYCH jest metodą o blisko zerowej skuteczności, ale ze spektakularnym efektem końcowym. Kluczem do sukcesu jest głównie szczęście i wprawa. Sytuację zamodelujemy przy pomocy dwóch gier.

MIGHT & MAGIC 5 – DARK SIDE OF XEEN

1. Najpewniejsze są późniejsze odcinki gier wieloczęściowych, kiedy firma wypracowała już dobry ENGINE. Modelowymi przykładami są wymienione w TIPS&TRICKS poprzedniego numeru SS gry EYE OF THE BEHOLDER 3, LEMMINGS 2 – TRIBES. Nasz obiekt, będący aż piątą wodą po kisielu zdecydowanie spełnia kryterium zdroworozsądkowe.

2. Pod lupę bierzemy pliki wykonywalne, najczęściej będą to duże pliki EXE. Większość gier jest pisana w języku wyższego poziomu. Prawie wszystkie nowe gry w C. MM5 powstała w BORLAND C++ 3.1. Charakterystyczną jego cechą, jak również innych kompilatorów C jest to, iż umieszcza swoje dane (stałe, stringi, itd.) na końcu pliku wynikowego. Poszczególne wlinkowane bloki rozpoczynają się z reguły wizytówką kompilatora, po tym można mieć mgliste pojęcie o strukturze naszego pliku wykonywalnego. Oględziny tekstów zaczynamy więc OD KOŃCA pliku.

Znajdujemy plik XEEN.EXE, w środku widać ni przypiął ni przyłatał obiecujący tekst XEENCOMMAND z następującym po nim parametrem „endgame,". Jeżeli wykonasz polecenie SET XEENCOMMAND=ENDGAME i masz zainstalowany WORLD OF XEEN, to możesz dać już sobie siana. Ja nie miałem MM4 więc szukałem dalej.

UWAGA 1

Pliki wykonywalne są czasami ukryte pod inną nazwą. W tym przypadku strukturę EXE miał również plik XEEN.DAT. Najłatwiej to rozpoznać po charakterystycznych literkach „MZ" na początku pliku i granulowatej optycznie tablicy alokacji.

UWAGA 2

Zdecydowana większość plików EXE, szczególnie tych z ważnymi informacjami, które nie powinny być widoczne gołym okiem, jest pakowana. Najczęściej używanymi pakerami są amerykański PKLITE (v1.15) oraz francuski LZEXE (v0.91). Pierwszy ma wbudowaną możliwość dekompresji, ale nie zawsze można z niej skorzystać. Program wtedy wypisuje „Plik nie może być odpakowany". NIE WIERZCIE W TAKIE BZDURY! Plik wykonywalny, w przeciwieństwie do danych, musi dać się rozpakować. Inaczej by się przecież nie uruchamiał. Czasami trzeba skorzystać ze specjalistycznych narzędzi. Polecam UNP (v3.10) autorstwa Bena Castricuma.

```
                          Disk Editor
  Object   Edit   Link   View   Info   Tools   Help
000511E0:  73 61 76 00 8C 64 54 68 - 65 72 65 20 61 72 65 20  sav..dThere are
000511F0:  6E 6F 20 73 61 76 65 64 - 20 67 61 6D 65 73 20 74  no saved games t
Offset 332,288, hex 51200
00051200:  6F 20 6C 6F 61 64 21 00 - 0D 01 03 63 8C 64 4D 69  o load!....c.dMi
00051210:  67 68 74 20 61 6E 64 20 - 4D 61 67 69 63 20 4F 70  ght and Magic Op
00051220:  74 69 6F 6E 73 0A 25 73 - 20 6F 66 20 58 65 65 6E  tions.%s of Xeen
00051230:  02 0A 0B 25 30 33 64 43 - 6F 70 79 72 69 67 68 74  ...%03dCopyright
00051240:  20 28 63 29 20 31 39 39 - 33 20 4E 57 43 2C 20 49   (c) 1993 NWC, I
00051250:  6E 63 2E 0A 41 6C 6C 20 - 52 69 67 68 74 73 20 52  nc..All Rights R
00051260:  65 73 65 72 76 65 64 01 - 00 57 6F 72 6C 64 00 44  eserved..World.D
00051270:  61 72 6B 73 69 64 65 00 - 58 45 45 4E 43 4F 4D 4D  arkside.XEENCOMM
00051280:  41 4E 44 3D 44 41 52 4B - 49 4E 54 52 4F 00 78 65  AND=DARKINTRO.xe
00051290:  65 6E 2E 63 66 67 00 58 - 45 45 4E 43 4F 4D 4D 41  en.cfg.XEENCOMMA
000512A0:  4E 44 3D 58 45 45 4E 49 - 4E 54 52 4F 00 58 45 45  ND=XEENINTRO.XEE
000512B0:  4E 43 4F 4D 4D 41 4E 44 - 3D 45 4E 44 47 41 4D 45  NCOMMAND=ENDGAME
000512C0:  32 2C 31 32 33 34 35 36 - 37 38 39 30 00 58 45 45  2,1234567890.XEE
000512D0:  4E 43 4F 4D 4D 41 4E 44 - 3D 45 4E 44 47 41 4D 45  NCOMMAND=ENDGAME
000512E0:  2C 31 32 33 34 35 36 37 - 38 39 30 00 58 45 45 4E  ,1234567890.XEEN
000512F0:  43 4F 4D 4D 41 4E 44 3D - 57 4F 52 4C 44 45 4E 44  COMMAND=WORLDEND
00051300:  2C 31 32 33 34 35 36 37 - 38 39 30 00 74 77 6E 6E  ,1234567890.twnn
00051310:  63 74 65 61 2E 6D 00 00 - 00 00 00 01 05 01 06 01  ctea.m..........
 File                                              C:\TEST\xeen.dat
 C:\TEST\xeen.dat                          Offset 332,555, hex 5130B
```

Wewnątrz odpakowanego pliku XEEN.DAT znajdujemy już wszystko co niezbędne, wyniku poszukiwań wyglądają tak, jak na załączonym ekranie z Disk Editora.

3. Istnieją w zasadzie trzy metody wykorzystania znalezisk, spójrzcie zresztą sami na nasze savegamowe TIPS&TRICKS:

a) ustawienie zmiennej systemowej
np. SET AESOP_DIAG=1
w grze EYE OF THE BEHOLDER III

b) uruchomienie gry z dodatkowym parametrem
np. STEL7 CHT
w grze STELLAR7

c) wykorzystanie kombinacji klawiszy, będąc w grze. tutaj podpada baaaaaaardzo dużo wariantów, wpis „na pauzie", wpis do tabeli wyników, kolejne wciskanie z sekwencji, wpis w definicję klawiszy, itp.

Najprostsze do wyczucia są dwie pierwsze możliwości. W tym przypadku natrafiliśmy na wariant a) odszukanie na sucho (bez zerkania do kodu gry, wyłącznie empirycznie) trzeciej możliwości graniczy z cudem. Jeżeli wychodzodzi ci to bez problemu, to poważnie pomyśl o zawodowym wróżeniu z fusów do herbaty.

WHERE IN USA IS CARMEN SANDIEGO DELUXE EDITION

Pod tym przydługim tytułem, kryje się odgrzana przez BRODERBUND SOFTWARE quasitekstowa gra detektywistyczna. Obecne wydanie wyróżnia się dopracowaną grafiką i animacjami w wysokiej rozdzielczości SVGA. Poprawione wydanie jakiejś gry rokuje pewne nadzieje spełnienia naszych zamierzeń poprawkowych. Nie oszukujmy się. Skoro ktoś wznawia tytuł, to jest z nim jakoś emocjonalnie związany (chociażby przez samą koniunkturę ekonomiczną, którą zrobiła poprzednia część).

Ponadto gra jest wybitnie sytuacyjna. Zespół betatesterów musiał zaliczyć wszystkie warianty, a nie wierzę by komuś chciało się to robić bez żadnych ułatwień. Na zdrowy, chłopski rozum warto topić czas dalej.

Akurat tutaj nie ma schowanych plików wykonywalnych, wystarczy przejrzeć widoczny gołym edytorem plik CARMEN.EXE Wskazówka z wizytówkami kompilatora jest tu bardzo przydatna. Na obrazku widać wyniki poszukiwań.

Grę napisano przy pomocy jednej ze starszych wersji MICROSOFT C. Badamy dane. Wszystkie czujniki biją na alarm przy słowie CHEATER. W okolicy widać też nieprzypadkowe wyrazy CHEAT, DEMO, BYPASS.

Sprawa jest dosyć prosta. Trzy wyrazy

```
                              Disk Editor
 Object   Edit  Link  View  Info  Tools  Help
00022730:  01 00 4D 53 20 52 75 6E - 2D 54 69 6D 65 20 4C 69  ..MS Run-Time Li
00022740:  62 72 61 72 79 20 2D 20 - 43 6F 70 79 72 69 67 68  brary - Copyrigh
00022750:  74 20 28 63 29 20 31 39 - 39 30 2C 20 4D 69 63 72  t (c) 1990, Micr
00022760:  6F 73 6F 66 74 20 43 6F - 72 70 10 00 43 68 65 61  osoft Corp..Chea
00022770:  74 65 72 00 01 00 05 00 - 0A 00 1A 00 10 00 22 00  ter...........".
00022780:  31 00 50 00 00 00 43 41 - 52 4D 45 4E 2E 53 41 56  1.P...CARMEN.SAV
00022790:  00 00 63 68 65 61 74 00 - 64 65 6D 6F 00 62 79 70  ..cheat.demo.byp
000227A0:  61 73 73 00 52 65 71 75 - 69 72 65 73 20 36 34 30  ass.Requires 640
000227B0:  4B 20 6D 65 6D 6F 72 79 - 2E 0A 00 43 4F 4E 46 49  K memory...CONFI
000227C0:  47 2E 44 41 54 00 45 72 - 72 6F 72 20 72 65 61 64  G.DAT.Error read
000227D0:  69 6E 67 20 27 43 4F 4E - 46 49 47 2E 44 41 54 27  ing 'CONFIG.DAT'
000227E0:  2E 20 20 50 6C 65 61 73 - 65 20 72 75 6E 20 53 45  .  Please run SE
000227F0:  54 55 50 2E 0A 00 6E 6F - 68 69 6D 65 6D 00 64 65  TUP...nohimem.de
Offset 141,312, hex 22800
00022800:  6D 6F 2E 64 61 74 00 63 - 61 72 6D 65 6E 2E 64 61  mo.dat.carmen.da
00022810:  74 00 63 6F 75 6E 74 72 - 79 2E 64 61 74 00 76 67  t.country.dat.vg
00022820:  61 00 52 65 71 75 69 72 - 65 73 20 56 47 41 20 47  a.Requires VGA G
00022830:  72 61 70 68 69 63 73 2E - 20 20 54 72 79 20 27 43  raphics.  Try 'C
00022840:  41 52 4D 45 4E 20 56 47 - 41 27 20 69 66 20 79 6F  ARMEN VGA' if yo
00022850:  75 20 61 72 65 20 53 55 - 52 45 20 79 6F 75 20 68  u are SURE you h
00022860:  61 76 65 20 61 20 56 47 - 41 20 63 61 72 64 2E 0A  ave a VGA card..
 File                                    C:\BACKUP\GAMES\USAD\carmen.exe
  C:\BACKUP\GAMES\USAD\carmen.exe                Offset 141,218, hex 227A2
```

są możliwymi parametrami uruchomienia gry. Pożądane efekty da wywołanie CARMEN.EXE CHEAT

Trzeba teraz odszukać te dobrodziejstwa. Niespodzianka! W menu OPTIONS ujawnia się dodatkowo CHEAT MENU, a w nim same delicje

CLUE MENU – wgląd do wszystkich materiałów, przedmiotów, dialogów, itd.

LOCATION GRAPHICS/DESCRIPTIONS – obrazki i opisy słowne wszystkich miejsc

HENCHMAN ANIMATIONS – można obejrzeć scenki ze zbrodniarzami

DANGER ANIMATIONS – niebezpieczeństwami

END GAME SEQUENCES – oraz wszystkie możliwe zakończenia gry!

AUDIO CLUES – dla melomanów oprawa dźwiękowa

Uff! Gra jest po prostu rozwalona w drobny mak. Żeby uczciwie obejrzeć to wszytko, trzeba by włożyć sporo wysiłku i czasu. Kiedy znany jest odpowiedni wytrych, to pies z kulawą nogą nie zajmie się grą na poważnie. To smutne, jak wiedza deprawuje...

— — —

KORESPONDENCJA

Ludzie, kiedy proszę o opis warsztatowy (czyli jak i czym zrobiliście poprawkę) to nie tylko dlatego, że tak nazywa się jedno z pól w bazie danych, gdzie trzymamy wszystkie nadchodzące materiały do rubryki SG. W wielu wypadkach umożliwia on wykrycie i poprawienie niektórych waszych błędów bez włączania komputera. Z biegiem czasu, jak nabierzecie rutyny unikniecie wszystkich drobnych potknięć. Ponieważ błędy zdarzają się wszystkim, najmniejszy choćby opis warsztatowy powinni załączać nie tylko początkujący.

Listy do SAVEGAMERA powinny być wydrukowane (choćby na najpodlejszej drukarce), najlepiej na białym papierze A4. Załączajcie na wszelki wypadek imię i nazwisko (ew. ksywę) wraz z adresem. Zaznaczcie wyraźnie, jeśli chcecie zachować anonimowość na łamach.

UWAGA! Jeśli chcesz zwiększyć szansę publikacji twoich poprawek czy pytań w tej rubryce, napisz wyraźnie na kopercie SAVEGAMER, nawet jeśli tylko część listu go dotyczy. Tak oznaczone przesyłki będą rozpatrywane w pierwszej kolejności.

X-WING

Szperamy w plikach *.PLT

offset

003 – bajt przechowujący stopień i awanse naszego pilota

000 – cadet

...

005 – generał

752 – bajt przechowujący odznaczenia za zakończone misje

autor: Łukasz Stankiewicz, Przemyśl

—

COMMANDER KEEN 4, 5

Zmieniamy SG o nazwie SAVEGAMx.CKS

W następujące miejsca wpisz wartości maksymalne

(dwa bajty – FFFFh, jeden – FFh)

offset

60h – dwa bajty, ilość punktów

68h – bajt, amunicja

6Ah – ilość Vitalin

7Ch – ilość Keenów

ALONE IN THE DARK

Grzebiemy w pliku SAVExx.ITD

offset 4DAA – dwa bajty, energia

wpisz tutaj kolejno FFh, 7Fh

EYE OF THE BEHOLDER 2

Po ustaleniu składu grupy nagraj grę. W zależności od ustalonych charakterów wartości w pliku EOBDATAx.SAV będą różne. W edytorze odszukaj imiona twoich postaci. Bezpośrednio po nich jest zapisana ich charakterystyka, dla mojego bohatera wyglądało to tak 54 48 4F 52 49 4E 00 00 00 (..16 bajtów..) 1A 00 1A 00

Pole imienia ma długość dziewięciu bajtów, następne 16 nas nie interesuje, kolejne 2 to maksymalna wartość energii, potem 2 na aktualną wartość energii. Zmień te cztery bajty na 7Fh 7Fh 7Fh 7Fh.

XENON 2 MEGABLAST

Żeby mieć darmowe pieniądze, weź na warsztat plik XENON2.EXE. Zmień sekwencję bajtów

F4 01 F4 01 F4 01 58 02 EB 03

na

00 00 00 00 00 00 00 00 00 00

autor: Michał Mirecki, Rypin

— — —

ODPOW!EDZ! NA L!STY

„Hackerem jestem od dzisiaj i moim trupem padła gra DUNE II. (..) Podkreślam, że jestem początkujący (..). Zmartwiłem się, bo byłem na ostatnim poziomie i brakowało mi kasy. W wielu pismach (w waszym także) opisywano próby zmiany pliku SCENARIO.PAK. Gdy ja je robiłem na swoim komputerze, gra zawieszała się i guzik z tego był. Przeglądałem właśnie jubileuszowy 10-ty numer i w dodatku KGB trafiłem na metodę ŁOPATA. Tak też zrobiłem.", Imię i nazwisko do wiadomości redakcji

Jak na trzynaście lat to więcej niż dobrze. Twój opis zwycięskich zmagań z maszyną, sposoby jakimi rozwiązywałeś kolejne problemy i niezłomna wola walki były bardzo budujace. Tak trzymać! Reszta szanownych Czytelników też mogłaby ruszyć się ze stołka, spróbować swoich sił i stać się prawdziwymi mężczyznami. Opiszcie swój „pierwszy raz".

„Mam nadzieję, że mój poprzedni fax trafił do was. Ten ślę na ten sam numer i jeżeli trafi gdzieś obok, to proszę na mnie nie kląć, ale grzecznie zadzwonić na mój numer i ostrzec. A jeżeli trafił do Was, SSbando zadzwońcie, że wszystko OK". Pisool, Łomianki

Nadarza się okazja by wyklarować dwie sprawy organizacyjne, a raczej powtórzyć to, co było już wcześniej napisane. Dział analizy korespondencji to nie loteria, tzn. przesłanie wiekszej ilości kopii nie zwiększa szans przeczytania materiału. A to z tego prostego powodu, że czytane jest absolutnie wszystko. Co do telefonów, to polisa redakcyjna wzbrania. Prosimy też o korzystanie z faxu TYLKO W UZASADNIONYCH PRZYPADKACH!

„Nie mam pojęcia co to kod szestnastkowy i jak się go przelicza. Wiem tylko, że oznacza się go hex"

W zasadzie wystarczy zerknąć do jakiejkolwiek książki do matematyki zawierającej coś o systemach liczenia. Ale jak jest pytanie, to musi być odpowiedź.

System	Dziesiętny	Szestnastkowy	Binarny
Podstawa liczenia	10	16	2
Dostępne cyfry	0,1,2,3,4, (od zera 5,6,7,8,9 do podstawa-1)	0,1,2,3,4, 5,6,7,8,9, A (=10) B (=11) C (=12) D (=13) E (=14) F (=15)	0,1
Przeliczenie na dziesiętny losowej liczby	43209 = 4 * 10^4 + 3 * 10^3 + 2 * 10^2 + 0 * 10^1 + 9 * 10^0 = 4 * 10000 3 * 1000 2 * 100 0 * 10 9 * 1 + ——— 43209	FA5D = F * 16^3 + A * 16^2 + 5 * 16^1 + D * 16^0 = 15 * 4096 10 * 256 5 * 16 13 * 1 ——— 64093	10110 = 1 * 2^4 + 0 * 2^3 + 1 * 2^2 + 1 * 2^1 + 0 * 2^0 = 1 * 16 0 * 8 1 * 4 1 * 2 0 * 1 ——— 22

Otóż ludzie domyślnie używają systemu dziesiętnego, programiści zaś (życie rozumne w symbiozie z komputerem) albo szestnastkowego, albo binarnego. Najlepiej wyjaśnijmy to na załączonym wyżej przykładzie.

Przeanalizujcie każdy przypadek, jeżeli sami dojdziecie o co chodzi, to macie pewność, że załapaliście.

Najprościej wychodzi przeliczenie z dziesiętnego na dziesiętny.

A poważnie, to warto rozumieć o co chodzi, nawet jeśli korzystasz wyłącznie z komputerowego konwertera liczb na różne systemy liczenia (kalkulator w Windows, hex converter w NORTON DISK EDITOR, itp.)

UWAGA

W komputerze obowiązuje notacja LSB MSB, czyli najpierw bajt najmłodszy (LEAST SIGNIFICANT BYTE), a na końcu bajt najstarszy (MOST SIGNIFICANT BYTE). Tak też najczęściej są zapisane wartości w SG.

Załóżmy, że masz w grze ileś pieniędzy i amunicji, np. odpowiednio 5F41h, 7F1123h

Pierwsza liczba zapisana jest na dwóch, druga na trzech bajtach

5F 41, 7F 11 23

ale w pliku będą one występowały (z reguły) w kolejności odwrotnej czyli

41 5F, 23 11 7F

i takich sekwencji należy szukać w SG.

— — —

Nie szperałeś jeszcze w żadnym SG? Nawet nie próbowałeś? Człowieku, obudź się! W dzisiejszych czasach poważny gracz nie może sobie pozwolić na marnowanie czasu. Zmiany w SG to nie tylko moda, to czasem życiowa konieczność. Prześlij swoje osiągnięcia na adres redakcji. Nie zapomnij o dopisku SAVEGAMER.

I pamiętaj, ten się śmieje, kto ma jeszcze zęby.

Kostia Jamow

ul. Wronia 35/37, tel. (0 22) 201-261 w. 550, fax (0 22) 209-309

super

S U P E R Y

• *o przesyłkach* – dostajemy od was sporo przróżnych rzeczy (Alle lujjja!), część z nich jest prawdziwie superowa, jesteście miodem na nasze zszarpane serca. Oddzielną sprawą są też przysyłane superowe fanziny, np. „Odbyt Ilustrowany" czy „Ryn STOCK".

• *początki* – Helow! Tu ciocia z Ameryki; Piszę z miasta Świnoujście gdzie nawet się nie udaje, że jest demokracja; Czołem (byle nie o ścianę); Czołem mordoniemyje; Nazywam się Marcin i zbliżam się do piętnastki; Czołem pasterze joysticków; Heja, heja Frendzle Matowe; Ahoj Orleańskie Dziewice (czemu Orleańskie? czy one miały jakieś specjalne predyspozycje):

• *końce* – Życzę wam niewidocznych pryszczy, bólu włosów i odjeżdżam na odlocie po przedawkowaniu atramentu; (list był napisany bez początku) Końca też nie daję, żeby było symetrycznie; To ja uczyłem Frankensteina: mówić, palić, walić, chodzić, czytać i śpiewać;

• *przekręty* – Blue Force – Oddział ZOMO; Car & Driver – Osioł i Sołtys; F-15 Strike Eagle 3 – Strącenie Anioła 3; Full Contact – Bez Opon; Global Effect – Globulka i Efekt; GunBoat – Kajak z Pepeszami; Heart of China – Serce po Chińsku (danie barowe); Miecze Valdgira – Żyletki Stalina; Ninja Spirit – Sake; Łowca Ostatnie Starcie – Tarka + Marchewka, Ostatnie Parcie Łowcy; Pacific Island – Wyspa Pacyfistów; Pipemania – Prostytucja; Privateer (brzmi jak okrzyk przy porodzie) Przyj Fater; Syndicate – Sindy to Szmata; Super Frog – Skaczący Wyrzeszcz; Shadow Caster – Cień Kastrata; Wings of Fury – Podpaski ze Skrzydełkami; X-Wing – Kto jest Pilotem?

• *varia* – Niech żyje Kapitaliczieskij Growyj Brat – KGB; Ktoś nam zakosił komputery z pracowni i teraz mamy taki wielki zielony monitor ze skrzydełkami na bokach firmy „Tablica c.o."; To już mój 6 list, ile razy można kurtyna pisać bez odpowiedzi? (no co ty, właśnie ci odpowiadamy w 100 tys egzemplarzy); God save the SS; Siedzi Małe Atari i myśli: PeCet, PeCet niech cię zczyści; SS jest miesięcznikiem, gdyby nie Atarowcy byłby tygodnikiem; Commodore to fajny sprzęt, tylko stoi, stoi, stoi i się kurzy, kurzy, kurzy;

• *pytania* – Wiecie gdzie jest najwięcaj PeCetowców? W woj. leszczyńskim, bo i nazwa na ich cześć; Dlaczego producenci się nie zjednoczą i nie wydadzą jednego dysku z 30 grami zamiast żyłować z jednego egzemplarza i czemu instrukcja nie jest na dysku tylko w drogiej ksią'ce? (kolega zapewne mówi o dysku twardym, a poza tym wszyscy zdrowi); Dlaczego wegetarianie jedzą tylko warzywa i owoce? Bo ludzie nic innego nie wyrzucają na śmietnik (straszne dno); Nie wiem, czy wy wiecie, że ja wiem, że wy nie wiecie, że ja nie wiem?;

• *miejscowości* – Ustroń: wczasodziura;

• *pozdrowienia* – Dla Moniki O. z VIIb w SP7 (a zdjęcie gdzie? może być i z ukrytej kamery); Dla Mai z VIIIc z Osiemnastki w Gdyni (za jej wspaniałe spodnie) oraz Kawy, Śliwy i Aśki (podobno najsexowniejsze w Gdyni); Dla Baśki i Zbyszka (fajne wapniaki);

• *kawały* – Siedzi dwóch rusków na ławce. Jeden do drugiego: – Ti, psy idą! Na to drugi: – Nie rób sobie jaj, następny KGB dopiero za dwa tygodnie;

– Panie doktorze nie mogę dłużej pić tej wody „Zuber" bo mi się strasznie odbija jajami. To dziwne, powinno ustami;

– Ile masz lat chłopczyku? Siedem, ale gdyby mój tatuś nie był tak nieśmiały, to powinienem mieć dziesięć;

– Jeden jaskiniowiec do drugiego: Sprzedałem Atari i kupiłem patyk! Na to drugi: Zawsze miałeś głowę do interesów;

– PeCet do Amigi: kochanie, bardzo są złe te zaniki prądu, tracę przez nie kawał pamięci;

– Pędziła babcia bimber. I co? I się zmęczyła;

– Dlaczego pies macha ogonem? Bo ogon nie może machać psem;

• *odzywki* – Jak patrzę na ciebie to jestem za aborcją;

• *pieśni* – „O mój Atarynie"

O mój Atarynie rozwijaj się
O mój Atarynie ty nie kurcz się
Pójdę do PeCeta, pójdę do kochasia, zapytam się (BIS)
A jak mi odpowie: nie wgrywa się
A jak mi odpowie: idź złomuj się
Piraci werbują, joyowcy maszerują, zaciągnę się (BIS)
Dadzą mi ATeka cisawego
Dadzą mi XTeka czarnawego
I dużą dyskietkę i małą dyskietkę dla kopiera mego (BIS)
Pójdziemy zza lady na IPeeS
Pójdziemy zza lady na IPeeS
IPeeS ukłuje, Virus pocałuje ale nie ty (BIS)

• *poezje* – „Smród w mojej norze"

Smród w mojej norze, o Boże
6 na 3 z kawałkiem, już wypełnia norę całkiem
Śmierdzi śledziem, śmierdzi makiem, wszystko uszło sobie flakiem
Nie najlepiej już się czuję
Chyba zaraz zwymiotuję ...beee



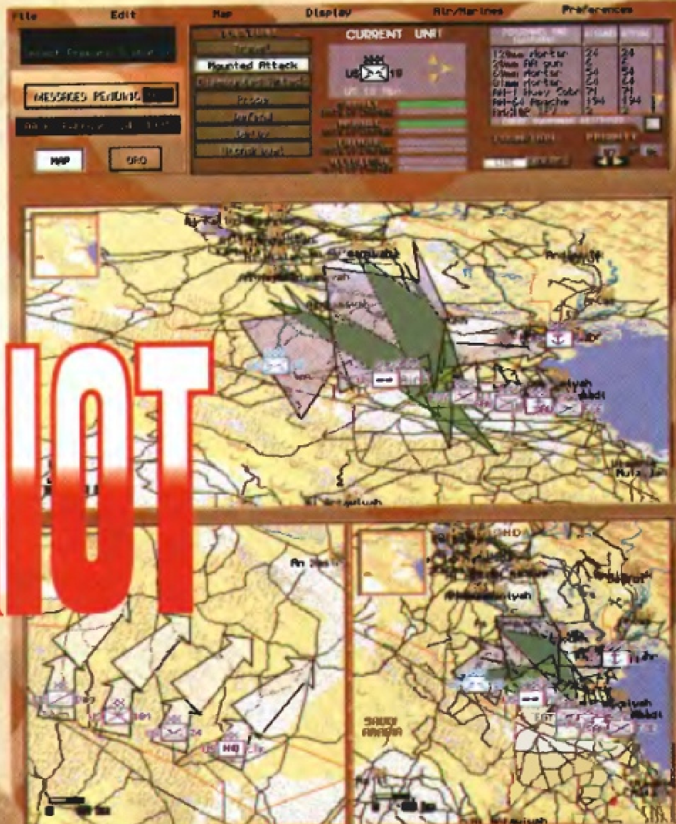
PATRIOT

Koncepcja zaprezentowana w wydanej przez THREE-SIXTY grze PATRIOT kontynuuje pomysły zawarte w jej najgłośniejszej grze HARPOON. Konsekwentnie zrezygnowano z obecnych w innych grach: etapów, plansz podzielonych na hexy (sześciokątne pola), czy ręcznego przesuwania jednostek po polach. Gra toczy się za to w czasie rzeczywistym i na prawdziwej mapie sztabowej. Ale dostrzegając tak ważkie zalety PATRIOTA, nie sposób nie odnieść wrażenia, że wspaniały pomysł został wspaniale skopany!

Zacznijmy jednak od samego początku. Gra sprawia dobre wrażenie przemyślanym interfejsem użytkownika i zaawansowaną jak na gry strategiczne grafiką. Jednostki nie zajmują określonych pól, tylko rozmieszczone są po prostu na mapie. W zależności od poziomu dowodzenia zmienia się skala mapy i szczegółowość struktury jednostek. Gdy wybierzesz dowodzenie dywizją, widzisz mapę z rozmieszczeniem jej brygad, gdy wybierzesz jedną z brygad – zobaczysz rozmieszczenie jej batalionów, itp.

Dowodzenie też jest już bliższe rzeczywistości. Jednostki rozmieszcza się nie w natchnieniu, tylko w linii, wydzielając jednostki rozpoznawcze do awangardy, a rezerwę zatrzymując z tyłu. Jednostkami steruje się wyznaczając im cele do zdobycia, marszrutę lub linie rozgraniczenia. Ostatnia metoda jest szczególnie ważna w prawdziwym dowodzeniu, a do tej pory nie była uwzględniana w grach komputerowych. Pasjonaci sztuki wojennej będą mogli nacieszyć wzrok militarnymi symbolami i prawdziwymi „sztabowymi" schematami, jakie komputer wyrysowuje na mapie.

Ale do tej łyżki miodu trzeba dorzucić jednak beczkę dziegciu. Autorzy gry wyraźnie zapatrzyli się w HARPOONA i zapomnieli, że PATRIOT ma być symulacją walki na lądzie. Wojna na morzu to dziś komputery, radary i rakiety; na lądzie nie. Tymczasem PATRIOT jest kalką morskich zasad HARPOONA. Poza tym brakuje zaznaczonej linii frontu! Zdarzają się też takie sytuacje, że jednostka przechodzi przez bynajmniej nie rozbite jednostki przeciwnika tak jak przez własne.



Zaś najważniejszą sprawą jest naiwne zredukowanie wojny wyłącznie do wymiaru technicznego – do parametrów bojowych i liczby czołgów, dział i rakiet. Trudno przypuszczać, by najistotniejszą informacją dla dowódcy była liczba zniszczonych czołgów, dział, ciężarówek czy kuchni polowych. Na liczenie zabitych przychodzi czas PO bitwie. W trakcie walki ważna jest ocena siły i determinacji przeciwnika oraz raporty o zdobywaniu lub utrzymywaniu terenu.

Koncepcja zaprezentowana w grze PATRIOT nie jest jednak do końca wyssana z palca. W erze komputerów można dostarczyć coraz szybciej coraz większej ilości informacji. Obecnie dowódca armii może błyskawicznie otrzymać raport o tym, że pluton A z pierwszej kompanii, trzeciego batalionu, drugiej brygady, zdobył właśnie trzy ciężarówki Ził-23, przewożące spirytus i burdel polowy, co grozi załamaniem morale tej jednostki.

Nie należy więc odwracać się od PATRIOTA. Jest to naprawdę ciekawe zjawisko wśród gier wojennych. Przeznaczony jest podobnie jak HARPOON, raczej dla bardziej zaawansowanych graczy. Pasjonatom udostępnia bibliotekę sprzętu bojowego walczących armii. Umożliwia tworzenie własnych scenariuszy, organizację nowych jednostek i budowę nowych typów sprzętu. Gra oparta jest na sensownym pomyśle, odrzuceniu schematów pochodzących z gier planszowych i wykorzystaniu pełnych możliwości komputera, i może stać się zalążkiem całej serii nowych interesujących gier, choć jeszcze nie w takim kształcie jak obecnie.

Pejotl

Dystrybutor: IPS Computer Group

THREE SIXTY '92

PC SVGA, SB — PC 3

STRATEGIA

SUPER 100% Grafika, 50% Dźwięk, 80% Miodność, 80% Obsługa — 540

Cena w tys. zawiera VAT

REDHOOK'S REVENGE



W żargonie korsarskim „redhook" to bezręki rudowłosy, który zamiast dłoni ma protezę w kształcie haka (tłum. dosł. czerwony hak). Jest to gra rozprowadzana w shareware i opracowana przez IMAGISOFT w 1993 roku. W informacji handlowej zakwalifikowana jest do strategii, chociaż jest to, moim zdaniem, umiejętne połączenie gry planszowej (wyścig) z zasadami RISK. W istocie jest to wyścig z przygodami po piracki skarb.

ISTOTA I ZASADY GRY

REDHOOK'S REVENGE rozgrywa trzech graczy. W wersji pełnej, zarejestrowanej (DELUXE) – pięciu. Wygrywa ten, który w rejsie po skarb zdobędzie najwięcej złotych hiszpańskich dublonów. Po drodze czekają na ciebie niebezpieczeństwa. Możesz sporo stracić, ale i dużo zyskać.

QUESTIONS – czyli testy z zakresu budowy okrętów, piractwa, historii i żeglarstwa,

DISASTERS – nieszczęścia,

TREASURE GOLD – złoty skarb,

RAIDA CITY – to napaść na miasto nadbrzeżne,

FIGHT PLAYER – bitwa morska.

Straty i korzyści dotyczą: pól ruchu, uszkodzenia statku, złota, żywności, wody i rumu, armat i tego wszystkiego co możesz mieć na pokładzie. RAID A CITY & FIGHT PLAYER rozgrywane są na zasadach RISK – rzuty kostkami, przy czym masz tyle rzutów ile masz armat. W czasie rejsu masz okazję do zakupu niezbędnego wyposażenia, ale to zmniejsza twój skarb, którego wielkość decyduje o zwycięstwie.

EKRANY, MENU I OPCJE

REDHOOK'S REVENGE ma bardzo prosty i funkcjonalny interfejs użytkownika. Tworzą go ekrany: wstępny, konfiguracyjny i główny.

Ekran wstępny zawiera trzy opcje: 1) F1 – PRINT ORDER FORM (drukowanie formularza zamówienia), 2) F2 – DETAILS (szczegółowe informacje o zasadach gry oraz autorach i sposobie jej dystrybucji), 3) OK (kontynuacja).

Na ekranie konfiguracyjnym obejrzysz postacie graczy – sławnych piratów. Wśród nich jest jedna piratka! Historia korsarstwa i piractwa mówi o jednej pani – kapitanie piratów Olivii de Haviland, żądnej łupów i sławy. Obok nich znajduje się małe menu, każde z trzema opcjami: OFF (wyłączone), PLAYER (człowiek), AUTO (komputer). Kursorem jest tu trupia czaszka. Na dolnej ramce ekranu pięć przycisków opcji: 1) OK (kontynuacja), 2) F1 – HELP (pomoc), 3) F2 – LOAD (wznowienie zapisanej gry), 4) F9 – SETUP (ustawianie parametrów gry: dialogi, muzyka i karty dźwiękowe), 5) QUIT (wyjście z gry).

Prawie cały ekran zajmuje przesuwana w poziomie mapa o geografii wzorowanej na rejonie Morza Karaibskiego. Na niej to właśnie rozgrywany jest piracki wyścig po łupy i sławę. Rolę żetonów pełnią miniaturki pirackich statków przesuwane stosownie do wylosowanych kostką punktów i skutków niebezpieczeństw, którym musiałeś się przeciwstawić. Z prawej strony ekranu, na tle beczki z wodą (a może z rumem) usytuowane są pionowo przyciski pięciu opcji: F5 – BOOTY (zdobycz), F1 – HELP, F2 – LOAD, F3 – SAVE, F4 – NEW, F10 – QUIT. Na górze ekranu znajdują się przyciski trzech opcji: dwa z lewej strony (strzałki) służą do przesuwania mapy, zaś ten z prawej to [SPACE BAR] ROLL, czyli [spacja] rzuty – używany jest do losowania kostką.

Obsługa gry bardzo prosta za pomocą myszy lub klawiatury.

I to już wszystko. Zachęcam do kupna tej gry, dopóki jeszcze nie podrożała. Cena: 30.000 do 40.000 zł zależnie od firmy rozprowadzającej oprogramowanie shareware.

Doc

Leszcze z PC

IMAGISOFT '93

PC VGA, SB — PC 2

PLANSZOWA

80% Grafika, 80% Dźwięk, 80% Miodność, 100% Obsługa — 40

Cena w tys. zawiera VAT



Siedziałem w barze i piłem chrzczoną whisky. Będę musiał tu gnić jeszcze przez pół roku, żeby spłacić kaucję i uzbierać na bilet na Ziemię. Takie jest życie więźnia w systemie Lave. Jedna niezamieszkała planeta, jeden port orbitalny i tysiące fruwających asteroidów, z których ja i moi kumple musieliśmy wydobywać jakieś surowce. Czy próbowałem uciekać? Czym? Rozwalającym się jednoosobowym statkiem górniczym ze zbyt słabym silnikiem by wejść w nadprzestrzeń? Nie. Nie byłem aż tak głupi.

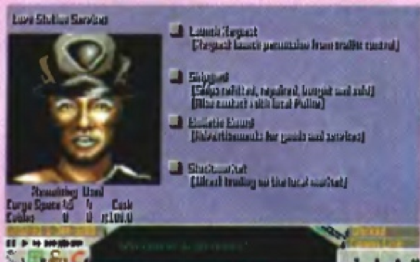
Dawniej to były czasy. Miałem niekiepski pojazd, trochę gotówki, brakowało mi tylko przygód. Jak się potem okazało, lepiej by było spokojnie handlować, niż rozwalać za pieniądze podobnych do mnie frajerów. No cóż. Człowiek uczy się na błędach...

Gdyby ktoś w przyszłości znalazł się w podobnej do mojej sytuacji, to radzę mu najpierw zagrać we FRONTIERA zanim podejmie jakąś decyzję...

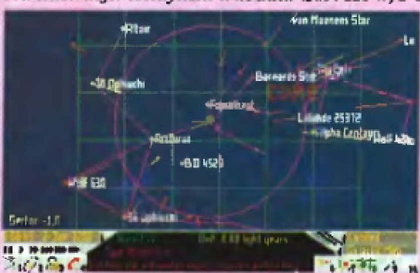
FRONTIER – ELITE 2 przenosi cię w podobne miejsce, w rok 3200. Nie jesteś co prawda więźniem bez forsy, ale twoja ogólna sytuacja jest raczej kiepska. Jako porządny gracz masz ambicje na więcej niż 100$ i marny statek. Twój cel: DOROBIĆ SIĘ FORTUNY.

JAK ZARABIAĆ?

Sposobów na to jest kilka. Możesz przewozić towary pomiędzy systemami, lecz wymagany jest tu statek o dużej ładowności. Możesz przemycać nielegalne ładunki, takie jak: niewolnicy, żywe zwierzęta, broń czy narkotyki. Możesz na tym dobrze zarobić, ale co będzie gdy zaraz po lądowaniu policja skontroluje twój statek? Innym bardziej legalnym sposobem jest górnictwo. Surowce możesz wydobywać zarówno z planet, jak i z asteroidów. Jeśli i to za mało to masz jeszcze zlecenia od rządów i osób cywilnych. Część ludzi chce wysyłać paczki do innych systemów, inni sami chcą podróżować (pojedynczo lub w grupach). Często rodzina szuka zaginionej osoby i zapłaci za każdą dobrą informację, czasami szef mafii chce wrócić z innego systemu i nie ma go kto stamtąd zabrać (ale kwach), inni z kolei zapłacą fortunę za usunięcie kogoś ze świata żywych. Jednym słowem, masz w czym wybierać.



Na ilustracji: londyński trubadur z XVIII w, PC



IKONY

Loty trwają zwykle po kilka dni. Abyś nie umarł wtedy z nudów, wymyślono ikony służące do regulacji upływu czasu (małe z lewej strony), przy czym pierwsza z nich to pauza, a wciśnięta po raz drugi pokazuje aktualną konfigurację programu. Poniżej numerowane ikony odpowiadają kolejnym klawiszom funkcyjnym:



F1 – przełączanie widoków pomiędzy FRONT (do przodu), REAR (do tyłu) i EXTERNAL (od zewnątrz, kursorami zmieniasz położenie kamery, + i – zmienia odległość).

F2 – Mapa. Pokazuje mapę galaktyki. Możesz ją przesuwać kursorami, tak aby ustawić się na interesujący cię system (musi być w zielonym kółku). F2 wyświetla ruchomą, wektorową mapę systemu, w którym jesteś, z możliwością wyboru jednej z planet lub stacji jako cel lotu dla autopilota (F9). F6 pokazuje nieruchomą mapę systemu (podobną do tej z DEUTEROSA) wraz z informacjami o panującym ustroju, populacji, zapotrzebowaniu na towary itp. F7 i F8 przybliża lub oddala widok. F10 pokazuje całą galaktykę. Zadziwiające jest, jak wielki obszar działania umożliwia ci ta gra.

F3 – Inventory – pokazuje dane o statku i jego wyposażeniu (SHIP EQUIPMENT STATUS), dane o tobie (medale, wyróżnienia, rangi, przewinienia itp.), informacje o pasażerach, przewożonych małych ładunkach i zleceniach (PASSENGER AND SMALL ITEMS ROSTER) i stan twojej ładowni (CARGO INVENTORY).

F4 – telefon. Gdy jesteś w przestrzeni możesz porozumiewać się z innymi stacjami. Gdy już gdzieś wylądowałeś, możesz poprosić o pozwolenie na start (LAUNCH REQUEST, ale UWAGA: start bez pozwolenia = kara), udać się do doków (SHIPYARD), gdzie możesz zakupić wyposażanie do statku (UPGRADES), naprawić ewentualne zniszczenia (REPAIRS AND SERV.), wymienić stary statek na nowy, lepszy lub gorszy (NEW AND RECONDITIONED SHIPS) lub jeśli złamałeś tysiąc przepisów musisz zapłacić kary i mandaty (CONTACT LOCAL POLICE). Dodatkowo (już nie w doku) możesz poczytać ogłoszenia (BULLETIN BOARD) lub pójść na zakupy (STOCK-MARKET).

F7 – przełącza pomiędzy MANUAL CONTROL (wtedy statek podlega twoim paluchom), ENGINES OFF (wyłącza silniki, statek leci samym rozpędem, lub jeśli jesteś w atmosferze jakiejś planety, spada pod wpływem grawitacji) i AUTOPILOT (o ile go masz i ustawiłeś jakiś cel to statkiem będzie kierował komputer, autopilota można ustawić na wszystko co się porusza czyli: gwiazdę, planetę, stację, inny statek, meteoryt, śmiecie radioaktywne itp.).

F8 – przejście w nadprzestrzeń i przelot do innego ustawionego na mapie systemu (o ile jest w zasięgu możliwości technicznych twojego silnika).

F9 - chowanie i wysuwanie podwozia.

F10 - włącza/wyłącza opisy przy obiektach (nazwy gwiazd, planet stacji, numery rejestracyjne statków itp.). Pomaga to zlokalizować cel bez używania mapy.

JAK LATAĆ?

Do sterowania statkiem służy mysz, joy lub klawiatura. Komputer pokładowy podaje ci dwie prędkości: Actual i Set. Pierwsza z nich to prędkość, z jaką aktualnie porusza się twój pojazd, druga to prędkość jaką zaprogramowałeś (statek sam będzie przyśpieszał lub hamował tak aby ją osiągnąć). Zanim aktualna prędkość zrówna się z ustawioną musi minąć trochę czasu. Czas ten jest krótszy im lepszy masz silnik (lepsze przyśpieszenie).

Na ekranie znajdują się dwa celowniki. Pierwszy (pochylony) wskazuje, w którym kierunku porusza się statek, drugi (prosty) to celownik dla lasera (jeśli oczywiście jesteś uzbrojony).

Po tej małej dawce teorii czas na praktykę. Najprościej jest wystrzelić się ze stacji orbitalnej. Wystarczy poprosić o LAUNCH REQUEST, resztę zrobią faceci ze stacji. Trudniej jest wystartować z lotniska na planecie. Musisz poprosić o sygnał na start, a kiedy się ukaże wcisnąć F7. Gdy statek znajdzie się na odpowiedniej wysokości, możesz już się zmywać. Pamiętaj, żeby nie latać nad wieżą kontrolną i innymi lądowiskami. Najlepiej polecieć pionowo w górę. I nie zapomnij o podwoziu.

Dokowanie w stacji orbitalnej także nie sprawia większych kłopotów. Odwali je za ciebie autopilot, który nawet poprosi o odpowiednie zezwolenie. A jeśli nie masz autopilota? Nadaj sygnał, w stacji otworzy się śluza, a potem zbliżaj się do niej z niewielką prędkością (jeśli grasz po raz pierwszy to ok. 60 km/h wystarczy) kierując się w stronę otwartego wejścia. Nie przejmuj się tym, że stacja się kręci a ty nie. Kiedy znajdziesz się w zasięgu jej przyciągania zaczniesz także się obracać. Gdy cały wleciesz do śluzy, statek sam wyląduje (pamiętaj o podwoziu) a winda dowiezie cię na odpowiednie piętro.

Inaczej wygląda sprawa z lądowaniem na planecie. Gdy autopilot zbliża się do celu z zawrotną prędkością, wyłącz go w odległości około 1.5 AU (AU – jednostka astronomiczna, 1 AU = 149597870 km) abyś zdążył wyhamować i nie rąbnął w planetę. Tuż przed nią zrób SAVE GAME a potem zbliżaj się z prędkością około 60000 km/h na drugim stopniu upływu czasu. Gdy będziesz już tak blisko, że pojawi się atmosfera, przyhamuj do około 20000 km/h. Zauważ, że podchodzisz do planety pod dowolnym kątem (pionowo w dół lub całkiem z boku). Gdy wejdziesz w atmosferę (pojawia się licznik Alt podający wysokość) twój statek obraca się w taki sposób, żeby horyzont był zawsze poziomo. Ponieważ lecisz dość szybko i w dodatku z przyśpieszonym upływem czasu, możesz niezauważenie przywitać się z glebą. Aby tego uniknąć, zaraz po wejściu w atmosferę zmień upływ czasu na normalny i znacznie zmniejsz prędkość. Znowu SAVE i leć do stacji. Gdy będziesz już blisko, nadaj sygnał i leć w stronę wskazanego lądowiska (pamiętaj żeby nie latać nad innymi lądowiskami i wieżami kontrolnymi bo oprócz mandatu możesz także zostać potraktowany rakietą). Ustaw



się na około 500 m nad nim i podnieś dziób statku do góry, tak abyś znajdował się w pozycji poziomej. Przełącz się na EXTERNAL VIEW (widok od zewnątrz) i sprawdź patrząc z góry na swoją maszynę czy wskazane lądowisko jest DOKŁADNIE POD TOBĄ. Jeśli tak, wysuń podwozie i wyłącz silniki (F7 na ENGINES OFF) i poczekaj aż pojazd opadnie na ziemię. Wylądowałeś!!

STATKI I AKCESORIA

Twój statek powinien mieć jak największą pojemność. Jest to ważne, gdyż niektóre akcesoria zajmują bardzo dużo miejsca. Poza tym, musisz uważać z instalacją dodatkowych urządzeń, aby nie okazało się że nie masz już miejsca na towar. Jeśli odkryłeś dobrą trasę (tanio kupisz, drogo sprzedasz) to pamiętaj że aby coś zarobić statkiem o małej pojemności, będziesz musiał latać w kółko po kilka lub kilkanaście razy, a mając sporą ładownię wystarczy jeden kurs.

Spis urządzeń, którymi możesz zapełnić swój statek:

I. UZBROJENIE:

1. DUMMY PROX. MINE i PROXIMITY MINE – miny, które wybuchają jeśli w pobliżu znajdzie się jakiś statek. W praktyce, zderzenie z taką miną przy ogromnych szybkościach na nieskończenie wielkim obszarze jest raczej niemożliwe.

2. HOMING MISSILE, SMART MISSILE i NAVAL MISSILE – zdalnie naprowadzane na cel rakiety. Dwie pierwsze mają tę wadę, że dają się zdalnie zdetonować przez systemy antyrakietowe.

3. PULSE LASER – lasery impulsowe różnej mocy. Są dość skuteczne, ale bardzo ciężko jest kilka razy trafić nimi obcy statek.

4. BEAM LASER – są większe od poprzednich, co nie znaczy że mają więk-

2 – FRONTIER

szą moc. Ich zaletą jest to że dużo łatwiej jest trafić nimi przeciwnika, wadą natomiast, że szybko się grzeją.

5. MINING LASER – lasery górnicze dużej mocy. Zwykle strzela się z nich w asteroidy ale nic nie stoi na przeszkodzie żeby potraktować nimi jakiś statek.

6. PLASMA ACCELERATOR – broń totalna siejąca ogólną zagładę. Jeśli masz takie cacko, nie boisz się już nikogo.

7. ENERGY BOMB – niszczy silniki obcego statku.

8. E.C.M. SYSTEM i NAVAL E.C.M. SYSTEM – systemy antyrakietowe. Uaktywnione detonują rakiety na odległość (niestety małą). Pierwszy z nich działa na rakiety typu HOMING MISSILE, drugi także na SMART MISSILE.

II. SILNIKI

1. INTERPLANETARY DRIVE – napęd małej mocy. Umożliwia poruszanie się tylko w jednym systemie. Jest za słaby żeby wejść w nadprzestrzeń.

2. HYPERDRIVE – silniki działające na paliwie wodorowym, umożliwiają skok w nadprzestrzeni. Im wyższa klasa silnika tym lepsze są jego osiągi i zasięg skoku w nadprzestrzeni.

3. MILITARY DRIVE – napędy wojskowe. Potrzebują MILITARY FUEL. Mają bardzo dobre osiągi lecz niestety efektem ubocznym ich działania są odpady radioaktywne.

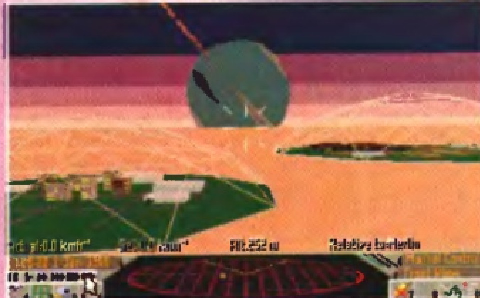
III. WYPOSAŻENIE DODATKOWE

1. AUTOMATIC PILOT – kieruje statkiem w stronę ustawionego celu. Może dokować w stacjach orbitalnych, niestety nie umie wylądować w bazach na powierzchni planet.

2. ATMOSPHERIC SHIELDING – osłony, które chronią statek w czasie lotu w atmosferze. Bez nich nie obejdzie się bez uszkodzeń. Musisz je mieć.

3. AUTO REFUELER – przepompowuje paliwo z ładowni do zbiorników statku. Jeśli go nie masz, musisz zrobić to ręcznie (opcja REFUEL na ekranie CARGO INVENTORY).

4. SCANNER – radar (chyba nie trzeba omawiać).



5. RADAR MAPPER – podaje informacje o statku ustawionym jako cel (typ, zamontowany silnik, wyposażenie itp.).

6. HYPERSPACE CLOUD ANALYZER – bardzo ciekawe urządzenie. Analizując resztki chmury po skoku w nadprzestrzeni innego statku możesz się dowiedzieć do jakiego systemu wykonano skok i kiedy ten pojazd się tam pojawi.

7. SHIELD GENERATOR – generator pola siłowego wokół statku. Zwiększa odporność na strzały z innych statków, zapobiega także rozwalaniu się o kadłub ładunków wyrzucanych z ładowni. Im więcej generatorów tym silniejsze pole.

8. CARGO BAY LIFE SUPPORT – układ podtrzymywania życia. Konieczny przy transporcie żywych zwierząt bądź niewolników.

9. EXTRA PASSENGER CABIN – kabina do przewozu pasażera (niestety tylko jednego. Aby przewieźć całą grupę trzeba mieć kilka kabin).

10. LASER COOLING BOOSTER – system chłodzący lasery, które szybko się grzeją, szczególnie przy długich seriach.

11. FUEL SCOOP – służy do uzupełniania HYDROGEN FUEL w atmosferze planety typu LARGE GAS GIANT. Niestety, nie daje się zamontować na małych statkach.

12. CARGO SCOOP CONVERSION – służy do łapania przedmiotów fruwających w przestrzeni. Mogą to być ładunki z rozbitego statku bądź minerały z jakiegoś asteroidu. Aby zamontować to urządzenie należy posiadać FUEL SCOOP.

No! nie jest to zbyt piękne, dobrze że chociaż miodne, Amiga



13. MINING MACHINE – maszyna wydobywcza do eksploatacji złóż na powierzchni planety.

14. HULL AUTO REPAIR SYSTEM – służy do naprawiania kadłuba statku.

15. ESCAPE CAPSULE – malutki stateczek z silnikiem INTERPLANETARY DRIVE. Służy jako kapsuła ratunkowa, gdy twój pojazd już do niczego się nie nadaje.

WSKAZÓWKI

Jeśli masz laser dużej mocy, to walcząc z innym statkiem ustaw go na cel dla autopilota (komputer sam będzie go ustawiał na celowniku) lub wyłącz silniki (lepsza zwrotność, łatwiej trafić). Metoda ta nie skutkuje przy słabych laserach, bo zanim kilkakrotnie trafisz obcy statek, ten wleci prosto w ciebie (szczególnie wtedy gdy on ma generatory pola siłowego a ty nie).

Warto często zapisywać stan gry, bo gra łatwo daje się oszukać. Jeśli po skoku w nadprzestrzeni, gdy lecisz na którąś z planet ktoś cię atakuje a nie chcesz się tłuc, to wracaj do ostatniego SAVEGAME tak długo aż nikt ci nie przeszkodzi.

Gdy na początku gry nie masz forsy i nie wiesz gdzie polecieć, to pospisuj ceny wszystkich artykułów ze wszystkich systemów w zasięgu. Na pewno gdzieś znajdziesz dużą różnicę w cenach.

Nie wydawaj na towar wszystkiego co masz. Pamiętaj że musisz mieć zawsze minimalną sumkę pieniędzy, żeby zapłacić za lądowanie w stacji.

OGÓLNIE...

Frontier jest grą bardzo realistyczną. Już na początku zadziwia bardzo dużym obszarem działania i liczbą sposobów na jakie można tę grę prowadzić. Oprócz tego jest to chyba pierwszy program w którym zauważa się ogrom otaczającego nas kosmosu i wielkości jakie w nim obowiązują (wystarczy spojrzeć na planetę z odległości 10 AU i np. 50000 m).

Frontier wciąga, i to bardzo. Jedyne co można mu wytknąć to szybkość i przekłamania grafiki wektorowej (planeta nagle znika, zostaje tylko stacja, albo na lotnisku nagle wyrasta góra itp.).

Dr Destructo

KLAWISZOLOGIA

A – nos w dół	Z – nos do góry
< – w lewo	> – w prawo
Enter – szybciej	prawy Shift – wolniej

GAMETEK
KONAMI'93
1MB AMIGA
ATARI ST
PC EGA, VGA, SB, GUS

PC 1 AMIGA 1 ATARI ST 1

EKONOMICZNA

65% Grafika 65% Dźwięk 100% Miodność SUPER

c.d. ze str. 29

i ochłodzi ławę, tak że będziesz mógł tam wejść. Gdy powtórzysz mu czego się dowiedziałeś, wyśle cię do Olympus. Musisz stamtąd zabrać Soul Box i zanieść ją Corakowi.

OLYMPUS

Leży w chmurach. Dojechać tam możesz podniebną łodzią, która odpływa z dachu Piramidy. W mieście znajdziesz rozwiązania wszystkich zagadek, poznasz ulubiony numer Alamara (dziewięć) i jego prawdziwe imię (Sheltem). Z Soul Box wróć do Coraka. Ten schowa się w niej i poprosi cię, abyś zaniósł go do waszego wroga.

O4 (GREAT SOUTHERN TOWER)

Znajdziesz tu Księgę, z której dowiesz się o losach poszukiwanych przez ciebie Statuetek i Kamienia. W gongi należy uderzać trzy razy. W wieży są ukryte 2ED. Hasło do skrzyni: Sezamie otwórz się (oczywiście po angielsku!).

E1

Jeśli grasz w WORLD OF XEEN i uzyskałeś tytuł The Civilized One, to wysłuchaj gadki drzewa do samego końca.

E3 (SANDCASTER)

Możesz tu kupić P. do Lakeside oraz znaleźć Klucz do Great Eastern Tower.

F1 (CASTLE BLACKFANG)

Uderzenie w gong rozbija jedną ze ścian. Królowa poda ci szyfr do sejfu. Wróć do jej zamku i weź ze skarbca Koronę. Po jej włożeniu Kalindra znowu stanie się człowiekiem.

F2 (LAKESIDE)

Nie pij z kociołków. Znajdziesz tu P. do Necropolis oraz jedną Statuetkę.

DUNGEON OF LOST SOULS

Na najniższym poziomie znajdziesz Songbird of Serenity.

F3 (GREAT EASTERN TOWER)

Jest w niej ukryty Jewel of Ages oraz 2ED. Nie skuś się na przeczytanie książek.

F4

Od Thaddeusa dostaniesz Klucz do Great Southern Tower. Poprosi cię o zwrot skradzionego Jewel of Ages. Po spełnieniu zadania woda z fontanny będzie przywracała do normalnego wieku.

Ekstra misja smoka Pharaoha

(tylko dla posiadaczy WORLD OF XEEN).

Musisz uruchomić cztery generatory znajdujące się w rogach Clouds of Xeen, a następnie obudzić władców żywiołów, którzy mieszkają w narożach Skyroads oraz doprowadzić do ślubu Księcia Rolanda z Królową Kalindrą. W chmurach powyżej wieży w D1 znajduje się ID Card której wymaga głowa. Posąg wyda ją na hasło INFINITY. Wróć do zamku – głowa wpuści cię dalej.

Weź Klucz i udaj się do wieży w B3 (Clouds of Xeen). Zdobędziesz tu pozwolenie (odpowiedź 120). Po powrocie do podziemi wreszcie uda ci się uwolnić Księcia. Jednak ten zażyczy sobie, aby wesele odbyło się ponad Darkstone Tower w B3. W sfinksie (PICARD) mieszka władca mumii, który w zamian za Widget zgodzi się dać ci Chime of Opening, które odpieczętuje wejście na szczyt Darkstone Tower. W chmurach dojdź do Piramidy Starożytnych, wejdź do niej i... to już naprawdę koniec. Twój długotrwały pojedynek z Sheltemem zakończył się i pozostaje tylko czekać na następny, zupełnie nowy cykl MIGHT & MAGIC lub coś jeszcze lepszego!!!

C(w)alineczka



Fabułą KINGMAKERA – gry wydanej w końcu 1993 roku przez US GOLD – jest Wojna Dwóch Róż, czyli wojna domowa w Anglii w XV w., prowadzona przez dwie linie królewskiego rodu Plantagenetów: Lancasterów i Yorków (więcej o tej wojnie przeczytasz w KGB). W tej grze występujesz w roli „króloroba", a twoim zadaniem jest wprowadzenie na tron Anglii nowego władcy, przy czym nie jest istotne z jakiej linii Plantagenetów pochodzi. Nie jest to łatwe – oprócz twojego stronnictwa są również inne, zwalczające się nawzajem. Dlatego swoje zadanie możesz zrealizować tylko w dwóch przypadkach: 1) jeśli rozgromisz armie wszystkich wrogich stronnictw, 2) jeśli ostatni żyjący Plantagenet jest twój. Wtedy pozostałe stronnictwa muszą uznać twojego kandydata. Natomiast jeśli dopuścisz do tego, że będzie inaczej – czeka cię spotkanie z katem.

ISTOTA GRY

W KINGMAKER dowodzisz wojskami swojego stronnictwa. Do dyspozycji masz oddziały wojskowe swoich zwolenników, którymi mogą być:

– 8 TITLES (DUKES & EARLS), to książęta i hrabiowie królestwa. Ich oddziały liczą od 20 do 40 żołnierzy,

– 14 OFFICES, czyli piastujących urzędy państwowe. Ich oddziały są większe, liczą zwykle 50, czasem 100 żołnierzy. Kilka urzędów dysponuje jeszcze wojskiem regionalnym, które tworzą oddziały 100–300 żołnierzy. Te formacje można wykorzystywać tylko w obszarze terytorialnym ich regionu,

– 6 ARCHBISHOPS & BISHOPS. Są to arcybiskupi i biskupi, którzy przekazują swojemu stronnictwu ufortyfikowane miasta – siedziby lokalnych władz kościelnych, a niektórzy z nich regionalne oddziały wojska – 30 żołnierzy,

– NOBLES – szlachta rodowa posiadająca zamki (lordowie). Dysponują niewielkimi oddziałami liczącymi zwykle 10–20 żołnierzy (jeden ma 50 żołnierzy). Niektórzy z nich, posiadający również tytuły hrabiowskie lub książęce mają większe oddziały – 30 lub 50 żołnierzy (jeden ma aż 100 osobowy oddział). W grze występuje 23 NOBLES, z czego 9 posiada tytuły.

Możesz również zaciągnąć MERCENARIES (zaciężni, najemnicy). Są oni zorganizowani w kompanie (w nawiasach po nazwie polskiej liczebność oddziału): SAXONS (Sasi, 10), SCOTS ARCHERS (łucznicy szkoccy, 20), BURGUNDIAN CROSSBOWMEN & FLEMISH CROSSBOWMEN (kusznicy burgundzcy, 30 i flamandzcy, 20). Wszystkie te kompanie występują parami. Ponadto jest jedna kompania SOLDIERS – 100 żołnierzy, pieszych najemników z Francji (FRENCH FOOT).

Wymienione oddziały komputer przydziela losowo na początku gry oraz w czasie jej trwania.

Możesz również otrzymać SHIPS – statki, które służą do transportu wojska. Podlegają one niektórym z OFFICES. Jeśli zostaną twoimi stronnikami będziesz nimi rozporządzał. W grze występuje 9 statków.

Ponadto dysponujesz TOWNS – zamkami rodowymi i ufortyfikowanymi miastami twoich zwolenników. Mogą one być bezpiecznym miejscem schronienia dla twoich małych oddziałów w marszu do miejsc koncentracji armii. Załogi TOWN nie mogą wyruszać w pole; zawsze pozostają do obrony fortyfikacji. Liczą zwykle 100 lub 200 żołnierzy. Kilka miast ma załogi liczniejsze – 300 żołnierzy. TOWN mniejsze (załoga – 100) są oznaczone na mapie jasnożółtymi winietkami wieży, zaś większe (załoga 200 lub 300) – czarnymi. W grze do zdobywania jest 128 miast i zamków oraz prowincja Irlandii. Niektórymi z nich będziesz dysponował na początku gry.

W grze biorą również udział pretendenci do korony (ROYAL HEIRS) – 3 Lancasterów i 5 Yorków oraz ich kuzyni. To jednego z nich możesz utrzymać (król) lub wprowadzić (pozostali) na tron Anglii.

W trakcie gry masz okazję zwołania parlamentu. Wtedy twoje stronnictwo może uzyskać nieobsadzone urzędy i wolne tytuły królestwa (OFFICES & TITLES), co wiąże się z otrzymaniem dodatkowych wojsk.

Tworzysz również strukturę dowodzenia przez podporządkowywanie jednych stronników i oddziałów innym. Komputer jest tu bardzo pomocny, ponieważ pomaga ci w przestrzeganiu zasad, które w tym czasie obowiązywały w organizacji ówczesnych feudalnych wojsk angielskich.

STEROWANIE AKCJĄ

Sterowanie grą sprowadza się do wykonywania kilku czynności:

1. Koncentrujesz oddziały i organizujesz swoje armie (struktura dowodzenia). Możesz też je dzielić. Te czynności są dość częste, ponieważ co jakiś czas wyżsi dowódcy wszystkich stronnictw udają się z podległymi oddziałami do swoich zamków rodowych (utytułowani NOBLES) lub miast (OFFICES) dla regeneracji wojsk i zwołania nowych stronników (komputer przydziela ci ich w następnych turach gry). Wtedy następuje rozdzielanie większych zgrupowań wojsk wszystkich stronnictw.

Organizację armii (strukturę dowodzenia) tworzy się przez podporządkowywanie jednych dowódców (oddziałów) innym, przy czym obowiązują tu następujące zasady: 1) oddziały wystawiane przez TITLES mogą być podporządkowane tylko NOBLES nieutytułowanym, 2) OFFICES mogą być podporządkowywani NOBLES utytułowanym oraz NOBLES nie posiadającym tytułów, jeśli tym ostatnim podlega już oddział TITLES, 3) jednemu NOBLES można przydzielić tylko po jednym oddziale TITLES i OFFICES, 4) MERCENARIES, SHIPS i CLERICS (duchowieństwo) mogą być podporządkowywani każdemu z NOBLES bez żadnych ograniczeń, 5) MERCENARIES i SHIPS przydziela się na stałe. W przypadku skoncentrowania co najmniej dwóch oddziałów NOBLES dowódcę takiego zgrupowania wyznacza komputer. Podzielić można tylko takie zgrupwanie, która składa się przynajmniej z dwóch oddziałów dowodzonych przez NOBLES.

2. Przemieszczasz swoje armie w celu stoczenia bitwy albo dla jej uniknięcia. Mobilność wszystkich jednostek jest zależna od pogody. Normalna wynosi 5, ograniczona 3, zaś zwiększona – 9 kwadratów mapy. Czynniki zwiększające mobilność to: dla statków – pomyślny wiatr, zaś dla oddziałów armii – świeże konie przy dobrej pogodzie.

W czasie złej pogody nie dochodzi do bitwy. Może to spowodować konieczność przeprowadzenia dodatkowych manewrów w celu dopadnięcia przeciwnika, ale też może uratować od pewnej klęski w sytuacji znacznej jego przewagi liczebnej. Obszar objęty zarazą (na mapie zakreskowany na czerwono) należy omijać. Przemarsz przez taki rejon oddziału może spowodować śmierć jego dowódcy, a w konsekwencji rozproszenie. Dotyczy to wojsk wszystkich stronnictw.

Wtedy kiedy masz mało wojska unikaj bitew z silnymi armiami. Jeśli podczas marszu napotkasz słaby oddział wroga – atakuj natychmiast, chyba że w pobliżu jest inny silniejszy od twojego. W takiej sytuacji schroń się do zamku lub do miasta twojego stronnictwa. Połączone siły garnizonu i twojego oddziału powstrzymają wroga, jeśli są od niego liczniejsze.

3. Staczasz bitwy w celu zniszczenia armii wrogich stronnictw oraz zdobycia ich zamków i miast. Niestety te ostatnie są symulowane i może się zdarzyć, że miasto jest twoje, ale stracisz dobrego dowódcę. Natomiast jeśli to zdarzy się w czasie bitwy, wtedy pretensje możesz mieć tylko do siebie. W przypadku śmierci jednego z dowódców tracisz wszystkie podległe mu oddziały. Dlatego przed ważną bitwą warto jest zapisać stan gry.

4. Po zwycięskiej bitwie możesz decydować o losach jeńców. Skuteczne są rozwiązania radykalne – przekaż ich katu. Wtedy oddziały podległe twoim ofiarom rozpraszają się, zaś ich następcy, po kilku kolejkach gry, zwykle zgłaszają się do twojego stronnictwa, co jest zrozumiałe, bo w niebezpiecznych czasach lepiej być stronnikiem silniejszego i zdecydowanego. Natomiast jeśli się zdarzy, że przegrasz jakąś bitwę, to komputer zwykle zaproponuje ci wykupienie twoich stronników. Wtedy nie bądź frajerem i zgadzaj się natychmiast – dowódców i żołnierzy nie otrzymuje się za często.

Gra podzielona jest na tury, w których wykonuje się czynności organizacyjne (mobilizowanie oddziałów i organizowanie armii) i operacyjne (marsze, bitwy i oblężenia). Pierwszeństwo mają przeciwnicy (komputer). Każda twoja tura składa się z dwóch faz: 1) przygotowawczej (wszystko oprócz walki), 2) wykonawczej (bitwy i oblężenia).

KONFIGUROWANIE

Konfigurowanie gry jest wielostopniowe i odbywa się w pięciu fazach. Dwie pierwsze to wybór karty dźwiękowej oraz zapisanie/wczytanie stanu gry. Dalej są:

1. NUMBER OF FACTIONS (liczba stronnictw). Możesz wybierać od jednego do pięciu zwalczających się stronnictw. Liczba wybranych przez ciebie stronnictw zwiększana jest jeszcze o twoje. Przy większej liczbie stronnictw gra jest trudniejsza i dłużej trwa.

2. ALLOCATE BLIND (wyznaczanie przypadkowe) i AFTER COMPUTER (za komputerem). Te opcje dotyczą wyznaczania siedzib (zamków i miast) członków stronnictw. Druga opcja to korzystniejsze usytuowanie miast i zamków, którymi dysponuje twoje stronnictwo.

3. SELECT OPTIONS (warunki gry). Są tu: ADVANCED WEATHER OFF/ON, ADVANCED PLAGUE OFF/ON, AUTO-HELP ON/OFF, PLAY GAME. Umożliwiają one uwzględnienie w grze warunków pogodowych oraz epidemii zarazy (wtedy było to częste), wyświetlanie komunikatów samouczka – pomocnika gry oraz jej rozpoczęcie. Uwzględnienie warunków pogodowych oraz dopuszczenie możliwości wystąpienia zarazy przedłuża grę.

EKRAN GŁÓWNY

Do sterowania akcją gry służy ekran główny. Większą część ekranu zajmuje plastyczna mapa strategiczna ówczesnego królestwa Anglii, która w zależności



Nowy Defender of the Crown, PC

od sytuacji może być wyświetlana w całości (zmniejszenie) lub przesuwanymi fragmentami (powiększenie). Na mapie zaznaczono rzeźbę i pokrycie terenu, zamki i miasta oraz strategiczne szlaki komunikacyjne. Na tle mapy, stosownie do sytuacji w grze, jest wyświetlane okno z komunikatami komentującymi te sytuacje lub żądające podjęcia przez ciebie decyzji. Z prawej strony ekranu znajdują się dwa okna. W górnym są wyświetlane informacje uzupełniające komunikaty. Dotyczą one pogody, sytuacji wewnętrznej w królestwie (bunty, najazdy), mobilizacji oddziałów poszczególnych stronnictw oraz rozpuszczania oddziałów zaciężnych. Z kolei w oknie dolnym wyświetlane są informacje o decyzjach militarnych podejmowanych przez przywódców poszczególnych stronnictw. Informacje wyświetlane w obu oknach są ilustrowane animowanymi scenkami. Wtedy, gdy musisz podejmować decyzje (organizacyjne lub operacyjne) oba okna zostają zastąpione menu.

niu ikony zostaje wyświetlona lista wrogich stronnictw. Wskazanie wybranej pozycji z listy spowoduje pokazanie, położenia poszczególnych oddziałów stronnictwa (lub miejsca pobytu pretendentów do korony),

– lupa ze znakiem zapytania (2P), to bieżąca baza danych gry (SELECT ITEM). Obsługa jak w opcji „księga". Baza zawiera dane dotyczące bieżącej sytuacji gry. Wskazanie wybranej pozycji z poszczególnych list spowoduje pokazanie położenia oddziału, statku lub miasta,

– dyskietka (3L) służy do zapisania stanu gry oraz jej wznowienia. Możesz dokonać do 8 zapisów,

– komputer (3S) pozwala na uaktywnienie menu z opcjami systemowymi: RESTART, QUIT, SOUND ON/OFF, PLAY,

– jeździec (3P) jest opcją, która służy do wyświetlania zmniejszonej mapy strategicznej dla wykonania czynności operacyjnych.

Nad menu głównym, w oknie górnym są wyświetlane: 1) mapka konturowa z zarym jest wyświetlana lista twoich stronników i oddziałów, 2) dolnej, w której znajdują się ikony – opcje służące do dokonywania czynności organizacyjnych lub mobilizacyjnych na składnikach tej listy. Menu zawiera następujące opcje:

– w rzędzie górnym cztery ikony strzałek: pojedyncze i podwójne, to tryb przesuwania listy (normalny i przyśpieszony). Kierunek zwrotu strzałek wskazuje kierunek przesuwania listy,

– w rzędzie dolnym cztery ikony opcji: 1) „strzałki koncentryczne", to opcja porządkowywania oddziałów wybranym NOBLES, 2) „strzałki dekoncentryczne" to opcja umożliwiająca skasowanie poprzednio wykonanej operacji przed opuszczeniem tego menu oraz podział zgrupowania po komunikacie BREAK UP FORCE, wywoływanym podwójnym naciśnięciem prawego przycisku myszy, 3) „sztandar, obok znak zapytania" – opcja analogiczna jak w menu głównym (REVIEW), 4) „strzałka skierowana w lewo", to wyjście z menu pomocniczego.



Fajowo jak cholera Egon!, PC



KING MAKER

Posługujesz się dwoma menu: głównym i pomocniczym.

1. Menu główne, wyświetlane w dolnym oknie, zawiera 9 ikon opcji zgrupowanych w trzech rzędach. Są one następujące (w nawiasie, po nazwie ikony, nr rzędu i pozycja ikony w rzędzie: L – lewa, S – środkowa, P – prawa):

– tarcza (1L) umożliwia uaktwnienie menu pomocniczego w trybie organizacyjnym, w którym ustalasz strukturę dowodzenia,

– schemat (1S) pozwala na obejrzenie drzewa genealogicznego Plantagenetów oraz podjęcie decyzji co do dalszych losów tych członków rodziny królewskiej, którzy są w twoich rękach. Komputer może taką decyzję wymusić na tobie, kiedy trzeba się zdecydować na któregoś z kandydatów do korony,

– tarcza, obok strzałka skierowana w dół (1P) umożliwia uaktywnienie menu pomocniczego w trybie mobilizacyjnym. Ma to miejsce wtedy, kiedy zgłasza się do twojego stronnictwa nowy NOBLES. Pozostałe oddziały wcielasz do swych wojsk za pomocą menu pomocniczego uaktywnianego w trybie organizacyjnym,

– księga (2L), to baza danych gry. Po jej uaktywnieniu na całym ekranie zostają wyświetlone nazwy – opcje (CHRONICLE TOPICS) odpowiadające pozycjom wymienionym w pkt. ISTOTA GRY. Wskazując którąś z nazw uzyskujesz pełny wykaz osób, oddziałów, statków lub zamków i miast występujących w grze. Przez wskazanie wybranej pozycji uzyskasz jej dokładny opis,

– sztandar, obok znak zapytania (2S), służy do zorientowania się w dyslokacji wojsk twoich przeciwników oraz pretendentów do tronu (REVIEW). Po wskazaznaczonymi: kwadratem – powiększony fragment mapy strategicznej oraz migającym punktem – aktywny oddział lub ich zgrupowanie. Przesuwanie kwadratu powoduje jednoczesne przesuwanie powiększonej mapy strategicznej. W lewym dolnym rogu okna znajduje się niebieska strzałka, której wskazanie ma taki sam skutek jak opcji „jeździec", 2) winieta gry, która jest wyświetlana wtedy, gdy na ekranie znajduje się zmniejszona mapa strategiczna.

Każdy oddział (armia) identyfikowany jest herbem rodowym swojego dowódcy na tle kolorowego kwadratu, przy czym każde stronnictwo ma swoje tło. Tło twojego stronnictwa jest zawsze zielone w każdym scenariuszu gry.

Czynności operacyjne realizuje się następująco: 1) oddziały przemieszcza się w sposób naturalny, przez wciśnięcie lewego przycisku myszy dla wskazanego punktu na fragmencie powiększonej mapy strategicznej (dla aktywnego oddziału), 2) oddział (armię) aktywizuje się w podobny sposób, 3) wskazanie kursorem dowolnego zgrupowania wojsk z jednoczesnym naciśnięciem prawego przycisku myszy powoduje wyświetlenie, w górnym oknie, informacji o liczebności i składzie tego zgrupowania, 4) analogicznie uzyskuje się informacje dotyczące zamków i miast.

2. Menu pomocnicze jest aktywizowane na początku każdej gry oraz w czasie jej trwania po wskazaniu opcji „tarcza" i „tarcza ze strzałką". Zajmuje ono powierzchnię obu okien i składa się z dwóch części: 1) górnej – okna, w któ-

Czynności organizacyjnych dokonuje się po uprzednim zaznaczeniu (podświetlenie fioletem): 1) dwóch wybranych, jeszcze nie przydzielonych oddziałów, z listy wyświetlanej w oknie menu pomocniczego (łączenie oddziałów), 2) jednego wybranego ze zgrupowania (rozdzielenie oddziałów). Włączenie oddziału nowego stronnika w skład swoich wojsk dokonywane jest, w trybie mobilizacyjnym, analogicznie przez wskazanie kursorem jak poprzednio. Po zwołaniu Parlamentu będziesz wyznaczał kandydatów na posłów. Posługujesz się wtedy menu pomocniczym uaktywnionym w trybie mobilizacyjnym.

O wszystkich twoich stronnikach, oddziałach i statkach umieszczonych na liście (w oknie nad menu) można uzyskać informacje, takie jak w opcji CHRONICLE TOPICS, przez wskazanie kursorem ich herbu (TITLES, OFFICES, NOBLES, CLERICS) lub symbolu (MERCENARIES & SHIPS).

EKRAN BITWY

Ekran bitwy jest aktywizowany po wybraniu opcji CONTROL z okna komunikatu wyświetlonego w sytuacji, kiedy twoja armia spotka się z nieprzyjacielską. Najpierw uaktywniany jest ekran wstępny DEPLOYMENT (formowanie szyku) a później ekran główny.

1. Ekran wstępny składa się z okna głównego zawierającego tablicę podzieloną na 6 pól w 2 rzędach oraz z okna pomocniczego. Rząd pierwszy okna głównego służy do formowania linii czołowej wojska (FRONT RANK), drugi zaś – odwodów (RESERVE). Okno pomocnicze zawiera listę oddziałów, które tworzą twoją armię. Szyk formuje się w następujący sposób: 1) najpierw należy zaznaczyć wybrany oddział na liście (podświetlenie fioletem), 2) zaznaczony oddział przeznacza się do określonej części szyku, przez wskazanie jej kursorem. We wskazanym polu tablicy (często i w sąsiednim) pojawią się liczby określające ilość żołnierzy przydzieloną przez komputer z wybranego oddziału do tej (tych) części szyku. Komputer rozdziela żołnierzy rotami po 6 (czasem 9). Odwód jest formowany tylko wtedy, gdy zgrupowanie jest odpowiednio liczne (stu kilkudziesięciu żołnierzy).

2. Po zakończeniu formowania szyku zostaje wyświetlony ekran główny, którego całość zajmuje obraz pola bitwy, na którym stoją uszykowane do boju armie: twoja i nieprzyjacielska. Każda część szyku składa się z następujących rot: pierwsza z oszczepników (SPEARMEN), druga i trzecia z ciężkozbrojnych (MAN AT ARMS), czwarta z łuczników i kuszników (ARCHERS). Wszystkie roty są pieszo – konno są tylko dowódcy.

Na górnej ramce ekranu znajduje się menu z 6 opcjami: ORDERS (rozkazy), REVIEW (przegląd), STATUS (stan), FIGHT (walka), SURRENDER (kapitulacja), CONTINUE (kontynuacja). Rozkazy wydajesz, za pomocą opcji ORDERS, poszczególnym częściom szyku, w który uformowałeś swoje wojsko. Rozkazy dotyczą kierunku marszu i ataku, a wydaje się je przez pociągnięcie kursorem linii prostych, łamanych i ukośnych,





przy wciśniętym prawym przycisku myszy. Można je wydawać każdej rocie z osobna albo całej części szyku łącznie. W przypadku trzech pierwszych rot, po doprowadzeniu linii do oddziału nieprzyjaciela, pojawia się dwuopcyjne okienko. Wybór lewej opcji to walka w szyku, zaś prawej – w roju. Przy wskazaniu roty łuczników (kuszników) również należy wybrać z dwuopcyjnego okienka, gdzie opcja lewa to rozkaz marszu i walki wręcz, zaś prawa to ostrzał wroga. Podobnie przy wskazaniu każdego z dowódców. Opcja lewa jest rozkazem marszu, zaś prawa – skupieniem się wokół dowódcy podległej im części szyku.

Opcje REVIEW i STATUS umożliwiają obejrzenie kierunku marszu i ataku oraz składu i dowódców poszczególnych cześci szyku obu armii (wciśnięty prawy przycisk myszy). FIGHT jest rozkazem walki dla całego wojska, zaś SURRENDER – poddania się. Opcja CONTINUE jest poleceniem realizacji rozkazów wydanych w opcji ORDERS. Wstrzymanie akcji uzyskuje się przez wciśnięcie prawego przycisku myszy. Nie jest to jednak możliwe, gdy całe twoje wojsko już walczy. Pole bitwy przesuwa się przez wskazywanie kursorem wybranych miejsc przy wciśniętym lewym przycisku myszy.

UWAGI KOŃCOWE

Program zajmuje po zainstalowaniu na PC ok. 4,5 MB. Z tego aż 2,5 MB zajmują pliki z rozszerzeniem .VOC i .MUS, a ponadto gra potrzebuje ok. 2 MB pamięci operacyjnej na dźwięk. Jeśli nie zależy ci na tym, możesz usunąć te pliki bez szkody dla grafiki i akcji gry.

KINGMAKER ma duży zakres konfiguracji i bardzo dobry HELP – TUTORIAL wyświetlany przed rozpoczęciem gry, a także i w czasie jej trwania. Gra ma duże walory edukacyjne – jest zgodna z prawdą historyczną i odwzorowuje sytuację polityczno-militarną z dużą szczegółowością. KINGMAKER jest komputerową adaptacją gry planszowej o tym samym tytule, opracowanej przez ANDREW MC NEILA i wydanej przez TM GAMES.

Doc

US GOLD'93
1MB AMIGA
PC VGA, SB, GUS
PC 2 AMIGA 2
STRATEGIA
80% Grafika
100%
100% Obsługa
85% Miodność

ODDATEK – KOMUNIKATY

Oznaczenia: [X] – nazwisko, ew. tytuł lub urząd, [M] – zamek, miasto, [Z] – zaciężny oddział najemników, [S] – statek.

[X] RAISES STANDARD IN [M] – [X] podnosi sztandar (przystępuje do stronnictwa) w [M]. Dotyczy przywódców wrogich stronnictw;

[X] SUMMONED TO [M] – [X] zwołuje (stronników) w [M]. Dotyczy wyższych dowódców wszystkich stronnictw;

[X] JOIN YOUR CAUSE – [X] dołączył do ciebie. Dotyczy szlachty i arystokracji (NOBLES & TITLES);

[X] IS AVAILABLE TO YOU – [X] jest do wykorzystania przez ciebie. Dotyczy piastujących urzędy (OFFICES);

[X] WISHES TO HELP YOU – [X] chce ci pomóc. Dotyczy kleru (ARCHBISHOPS & BISHOPS);

[Z] RALLY TO YOUR CAUSE – [Z] zebrali się dla ciebie. Dotyczy oddziałów zaciężnych (MERCENARIES);

[S] IS AT YOUR COMMAND – [S] jest pod twoim dowództwem. Dotyczy statków (SHIPS);

BREAK UP FORCE [X]: YES, NO – podział zgrupowania dowodzonego przez [X]: tak, nie;

PLAGUE KILLS [X] – zaraza zabiła [X];

SEVERE STORMS. MOVEMENT RESTRICTED – groźna burza. Mobilność ograniczona;

FAIR WIND ASSIST THIS SHIP – ten statek ma sprzyjający wiatr. Zwiększa zasięg aktywnego statku w jednej kolejce;

USE FRESH HORSES: YES, NO – czy użyjesz świeżych koni?: tak, nie. Zwiększa mobilność wybranego zgrupowania w jednej kolejce;

ATTACK – natarcie, EVADE – powstrzymanie się, CONTROL – sterowanie (bitwą). Te decyzje występują w następujących zestawieniach: 1) ATTACK, EVADE – oblężenie, 2) ATTACK, CONTROL – bitwa, przewaga liczebna przeciwnika, 3) ATTACK, EVADE, CONTROL – bitwa, twoja przewaga liczebna;

BAD WEATHER. NO COMBAT – zła pogoda. Nie walczą;

STORM DELAY ATACK – burza przerywa atak;

[X] WAS VICTORIUS – [X] został zwycięzcą;

[M] DEFEATED – [M] zdobyte. Dotyczy miasta lub zamku;

FORCE TOO LARGE TO ENTER TOWN – siły zbrojne nie weszły do miasta. W sytuacji zdobycia lub poddania się miasta;

THE BATTLE IN INDECISIVE – bitwa nie rozstrzygnięta;

THE BATTLE WAS INCONCLUSIVE – nie było przekonywującego zwycięstwa;

NO VICTORY WAS WON THIS DAY – nie było zwycięstwa tego dnia;

THE CONTEST ENDS WITHOUT A CLEAR VICTORY – spór zakończony bez wyraźnego zwycięstwa;

THE OUTCOME WAS INCONCLUSIVE – wynik nie został ustalony;

NEITHER SIDE CAN CLAIM VICTORY – żadna ze stron nie ogłasza zwycięstwa;

[X – VICTORIUS] DEMAND RANSOM FOR [X – PRISONER]: ACCEPT, REJECT – [X – zwycięzca] żąda okupu za [X – jeńca]: zgoda, odmowa; RANSOM AGREED – okup zapłacono. Sytuacja, kiedy przegrałeś bitwę;

WHAT IS THE FATE OF PRISONER?: EXECUTE, DEMAND RANSOM, RELEASE – jaki jest los jeńca?: egzekucja, żądać okupu, zwolnić. Sytuacja, kiedy wygrałeś bitwę.



Po raz pierwszy radiolokatory zlokalizowały tak wielki wrak kosmiczny. Jak większość wraków, przydryfował z kierunku galaktyki PXQ-12. Dowództwo grupy marines odpowiedzialnej za sektor Sigma postanowiło wysłać dwa plutony zawodowych zabójców, by sprawdzili wrak.

Sierżant Marcus zapinając pasek przy hełmie przypomniał sobie krótką historię ich misji. Teraz po krótkiej odprawie i jeszcze krótszym locie wchodzili przez śluzy do wnętrza wraku. Było cichutko, słychać tylko było kapanie wody i metaliczne odgłosy kroków terminatorów. Sierżanta zadziwił panujący wokół spokój. Nagle doszedł ich głuchy odgłos miotacza płomieni i dźwięki nieskładnych serii karabinowych. Wszystko ze strony, gdzie lądował drugi pluton. Sierżant przełączył się na chwilę na ich częstotliwość bojową i hełm wypełniły mu odgłosy zażartej walki, usłyszał wykrzykiwane rozkazy i jęki umierających. Marines stanęli zdezorientowani w ciemnym korytarzu.

– Co u licha?! – krzyknął sierżant, gdy skaner oszalał. Pojawiło się na nim kilkadziesiąt czerwonych punktów.

Genokrady zaczęły wyłazić ze ścian, skakały z sufitowych przewodów wentylacyjnych, z przodu i z tyłu grupy pojawiły się potwory. Byli w pułapce. W ciemnym pomieszczeniu rozgorzała walka. Marines strzelali na oślep, ktoś użył miotacza płomieni. Sierżant wywijał swoim wielkim mieczem na lewo i prawo tnąc głowy i tułowia. Zrobiła się potworna rzeźnia. Jednak przewaga liczebna i dziwne zdeterminowanie Genokradów doprowadziły do strat, najpierw padło dwóch marines, potem następni. Sierżant przebił się do tyłu i prawie dobiegł do śluzy, gdy Genokard skoczył mu na plecy. Silny cios pozbawił Marcusa świadomości.

———

Doskonały film „Aliens" z uroczą Sigourney Weaver cieszył się ogromną popularnością. SPACE HULK firmy ELECTRONIC ARTS stwarza podobny klimat, może dzięki niesamowitej grafice H.R. Gigera (DARK SEED). Gra nawiązuje do filmu przede wszystkim dramatem uwięzionej w mrocznych korytarzach grupy terminatorów, atakowanych przez Obcych. Ale autorzy skorzystali też ze świetnej gry planszowej „Space Hulk" (Kosmiczny Wrak).

Zewsząd dobiegają dziwne dźwięki – krzyki mordowanych, jęki, pluski, kapanie wody, syk pary, zgrzyt pazurów, dźwięk obracających się wentylatorów, kroki, strzały i mnóstwo innych odgłosów tworzących naprawdę denerwującą atmosferę. Krok po kroku oddział brnie do przodu, by wypełnić zleconą misję. W ciasnym korytarzu nie zmieszczą się obok siebie dwie osoby. Atak Obcych przypuszcza ta idąca na przedzie.

Grę można kontrolować z menu strategicznego, w którym możesz wydawać rozkazy wszystkim terminatorom. Jeśli masz ochotę kogoś wykończyć osobiście, możesz wcielić się w jednego z terminatorów, wtedy by przeżyć będziesz musiał przede wszystkim posłużyć się uzbrojeniem. Podczas działania terminatorem duże znaczenie ma zręczność gracza. Mimo, że komputer sam steruje terminatorami, warto w ważniejszych momentach samemu kontrolować akcję.

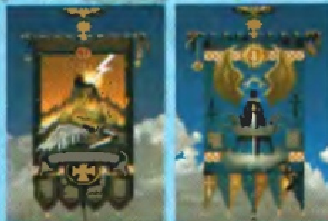
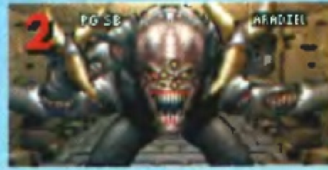
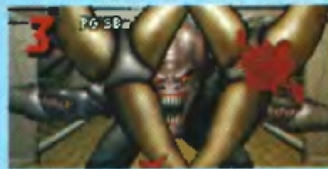
W grze powierzane jest ci dowództwo pięciu (w niektórych misjach dziesięciu) terminatorów. Poprzez rozważne dowodzenie musisz wykonać zadania, jakie stawia przed tobą Imperator. Rozkazy jakie otrzymasz są bardzo różne: jedne z nich polegają na odstrzeleniu łbów kilkudziesięciu Genokradów, w innych możesz np. szukać określonych przedmiotów. Niektóre zadania będą prostsze – musisz przeżyć i dostać się do teleportera, jeszcze inne polegają na ratowaniu uwięzionych ludzi. W niektórych misjach istotną rolę będzie odgrywał czynnik czasu – pojawi się mała klepsydra określająca czas pozostały na wykonanie zadania. Aby podnieść jakiś przedmiot np. magazynek użyj prawego przycisku myszy.

Najpierw warto potrenować – skorzystaj z opcji Basic Training, później wybierz się na trudniejsze treningi – Advanced Training. Następnie możesz z czystym sumieniem przystąpić do wielkiej kampanii – Death Wing. Przed każdą misją oficer dokładnie wyjaśni ci jej cele i twoje rozkazy. Później znajdziesz się w mrocznych korytarzach i salach kosmicznych wraków, gdzie będziesz zdany wyłącznie na swoje pomysły i uzbrojenie twoich ludzi. Przeciw tobie będą działać bezlitosne hordy Genokradów. Gdy rozpoczniesz grę,



Screeny, PC




SPACE HULK

centrum ekranu będzie zajmował widok z kamery zamontowanej na aktywnym terminatorze. Terminatorów najłatwiej zmieniać używając klawiszy funkcyjnych. Po lewej stronie znajduje się skaner. Skaner jest bardzo użytecznym urządzeniem, gdyż pokazuje ci Genokradów znajdujących się w pobliżu, a więc alarmuje cię gdzie czyha śmierć. Z daleka Genokradów możesz zabijać różną bronią, podczas starcia bezpośredniego komputer sam zajmie się walką.

Gdy klikniesz prawym przyciskiem na skanerze, ukaże się menu strategiczne. Tutaj możesz formować rozkazy dla poszczególnych terminatorów. W lewym górnym rogu ekranu znajdują się ikony, z których tworzysz rozkaz np. każesz terminatorowi iść do drzwi, otworzyć je, obrócić się w lewo i strzelić. Po pewnym czasie uznasz, że menu strategiczne ma duże możliwości. Korzystać z menu strategicznego warto podczas przerwy w grze (Freeze).

GARŚĆ RAD

Nie stój zbyt długo w jednym miejscu, gdyż Genokrady będą doskonale wiedzieć gdzie atakować. Staraj się by terminatorzy samodzielnie kontrolowali długie korytarze – będą mieli więcej czasu na reakcje.

Ostrożnie używaj miotacza płomieni i wybuchającego młota, by nie przekroczyć przepisów BHP i nie wysłać do nieba własnych marines. Miotacz może zatrzymać goniących cię Genokradów na chwilkę dając ci czas na przygotowanie obrony.

Nie rób wypadów pojedynczymi terminatorami. Staraj się poruszać całą grupą ubezpieczając się wzajemnie.

Uważaj, gdyż do wykonania niektórych misji potrzebna jest konkretna broń, bądź określona ilość terminatorów i jeśli stracisz jedno lub drugie, nie wykonasz misji.

Rozsądnie dobieraj uzbrojenie będąc w kampanii, gdyż dobre uzbrojenie to połowa sukcesu.

I na koniec rada, która zawarta jest w oryginalnej instrukcji – „Inspiracja wyrasta z lufy" – co by to nie miało znaczyć.

UZBROJENIE

Chain fist (CF) – łańcuchowa pięść. Bardzo sprawna broń krótkiego zasięgu. Potrafi rozłożyć dużego genokrada na kilku mniejszych. Bardzo dobra w bezpośrednich starciach.

Lightning claws (LC) – ogromne szczypce. Montowane na obu ramionach terminatora podczas walki sieją śmierć. Tną wszystko jak popadnie, jednak używając ich nie możesz korzystać z innej broni.

Power glove (PG) – rękawice. Terminatorzy zakładają je i przy ich pomocy bardzo sprawnie robią genokradom trepanację czaszki.

Thunder Hammer (TH) – ogromny młot, potrafiący rozbić wszystko w okolicy. Zasilany z generatorów może w specjalnym trybie pracy sam eksplodować siejąc wokół zniszczenie. Aby młot eksplodował, naciśnij oba przyciski myszy jednocześnie.

Storm Shield (SS) – tarcza przydatna podczas bezpośrednich starć.

Power Sword (PS) – miecz mocy. Dzięki polu siłowemu wytworzonemu wokół miecza możesz ciąć nim genokrady wszerz i wzdłuż.

Storm Bolter (SB) – podstawowa broń wykorzystywana w większości misji. Tworzy ona ładunki energii, która niszczy potwory, śluzy i drzwi. Podstawową zaletą tej broni jest nieograniczona ilość amunicji, zaś wadą zacinanie się.

Assault Cannon (AC) – działko obrotowe potrafiące rozwalić dosłownie wszystko. Byłoby częściej używane, jednak dziesięcionabojowy magazynek poważnie ogranicza jej użycie. Naciśnięcie lewego przycisku myszy i przytrzymanie go spowoduje zużycie całego magazynku w jednej potężnej serii.

Heavy Flamer (FL) – miotacz płomieni zalewający wszystko gorejącą, lepką cieczą. Trzeba go ostrożnie używać, by nie spalić któregoś z własnych terminatorów.

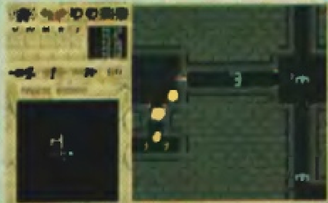
KaYteck

Dystybutor: IPS Computer Group

ELECTRONIC ARTS'93
1MB AMIGA
PC VGA, SB, GUS
PC 4 AMIGA 3
STRATEGICZNO ZRĘCZNOŚCIOWA

Grafika	Dźwięk	Miodność	Cena Amiga	Cena dla PC
80%	85%	90%	512	647






STAR TREK – c.d. ze str. 33

Z drugim porozmawiaj, otworzy tajne wejście. Zejdź na dół. Tutaj znajduje się serce uszkodzonego systemu komputerowego statku. Pokaż świetlówkę Klarrowi. Spock z Uhurą zamontuje końcówki i okablowanie obwodowe, naprawiając Phays. Pozwól Klingonowi zadać pierwsze pytanie. Weź paralens, umieść go w porcie terminala. Phays otworzy portal do wymiaru swojego twórcy. Okazuje się nim rasa Brasicca, z którą pośrednio spotykałeś się wcześniej. Pomocnik Klarra dostanie ataku szału, ale Spock zdoła ukoić jego nerwy. Wejdź w teleport.


Uszaty, przez przyjaciół zwany Kaszpirowski – nowa miłość babci

...YET THERE IS METHOD IN IT

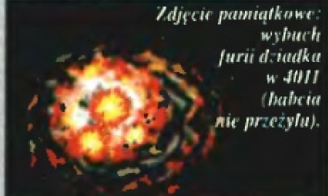
Znajdziesz się w rodzimym planamym wymiarze Brasicca. Tutaj czeka cię ostateczna próba. seria pytań opracowanych, by wybadać kompatybilność ras.

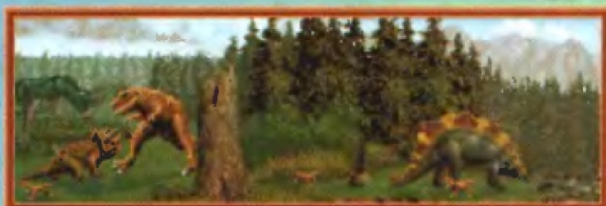
Na pytanie „Kto odczuwa największy ból w dążeniu do życia?" powinna odpowiedzieć Uhura. Jest jedyną kobietą – przedstawicielką płci, która cierpi przy dawaniu życia, rodzeniu. Na następne pytanie „Kto najintensywniej siłuje się z chaosem życia?" odpowie McCoy. Reprezentuje od lekarską profesję, codziennie mocuje się ze zdrowotnymi problemami setek członków załogi USS Enterprise. Kolejne pytanie usłyszysz jako „Jakie jest rozwiązanie równania SWINIA + X = KROWA?". Po rozmowie dojdziecie do wniosku, że każdy usłyszał inną postać równania. Prawdziwa wydaje się teza Spocka. Odpowiedź brzmi, że nie ma żadnej odpowiedzi. Ostatnie pytanie jest skierowane do ciebie oraz kapitana Klarra. „Czemu ty masz być jedyną osobą, która opuści to miejsce żywa?". Ustalicie miedzy sobą, że nie akceptujecie takich reguł. Albo obaj będziecie żyć, albo obaj umrzecie.

Sprawdzian przeszliście pomyślnie. W trakcie rozmów z Brasiccami zamienisz parę słów na osobności z jednym z nich. Spethi wręczy ci paralens ze strategicznymi informacjami o Imperium Klingonów. Odmów przyjęcia, poproś by zaczekał na przybycie oficjalnego ambasadora Federacji. Zagadnij Spocka. Zauważył on, że Klarr przyjął podobny paralens. Wyjaśnij z Klarrem różnicę poglądów. Kontakt został wreszcie ustalony.

User Jama


Dziadek przyglądał się temu z politowaniem dla swojej osoby i nic nie mówił do momentu gdy babcia przerzuciła się na zwierzęta!


Zdjęcie pamiątkowe: wybuch furii dziadka w 4011 (babcia nie przeżyła).



Na początku były Dinozaury, a potem było Słowo...



W łapczywym zgiełku porannej rosy gubiły się promienie zmęczonego słońca. Wojna Boga z Szatanem już dziewięć wiosen trwała.

Ogniem piekielnym zły smagał niebiosa, sam mrozem okrutnym traktowan. To w jedną, to w drugą stronę chyliła się

ENTITY

szala zwycięstwa, moce bowiem wojną długą wyczerpane były.

Tedy Stwórcy sprawą ludzki ród powstał, ziemskie siły umysłem rozproszonym zjednać. Wojną nękan, cierpiał lud jak Stwórca jego, no w pokorze trudy znosił, o niebie przyobiecanym pomnąc.

I przyszedł dzień, gdy śmiertelny twór boskości nieskończonej w rękach swych los jej trzymał. Szatana ogniwo najsłabsze skruszyć mógł, jeno dostać tam wysłannik się musiał. I ruszyła przed siebie niewiasta, co wprzódy wdziękami Złego mamiąc, wreszcie pokonać go mogła. Najprawdziwsza dziewica-bohater, bogini ognia – Emilia Plater.

John Zabiyaka



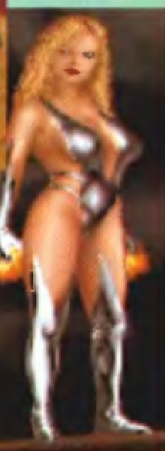
później Pan stworzył kobietę...







jeszcze później ją ucywilizował... i wysłał do walki tam, gdzie i diabeł nie poradzi...



...i to ty, drogi graczu, jesteś tą kobietą!

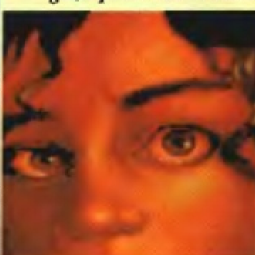
LORICIEL'93
PC VGA, SB, GUS
PC 3
ZRĘCZNOŚCIOWA
85% 80% 85%



Miałem dosyć! Poszedłem na balangę...

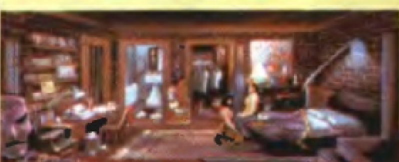


gdzie poderwałem całkiem niezłą laskę,



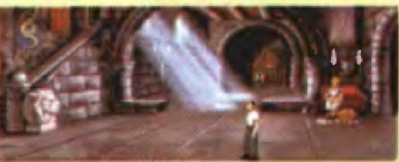
jednak jej sposób przygotowywania kurczaków nie przypadł mi do gustu ...



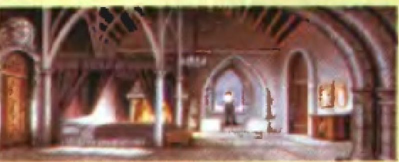




mimo wszystko była niezła w „te klocki".



Gdy doszedłem do siebie pojechałem na ferie w Alpy...





było nudno...



po obejrzeniu wszystkich zabytków, kin i bibliotek postanowiłem złapać pierwszy samolot i powrócić na jej łono.

W poprzednim numerze: rozkojarzony Gabriel Knight, rdzenny mieszkaniec Nowego Orleanu wpada na trop morderstw kultowych. Uzbrojony w sprzęt początkującego detektywa (szczypce + lupa) zaczyna swoje własne śledztwo. Przeznaczenie nie daje mu spokoju. Na domiar złego Gabriel zakochuje się w pięknej Malii Gedde, która w końcu odwiedza go w jego domu. Noc jest długa i gorąca...



Obudziły mnie spazmatyczne wrzaski Grace. Wybiegłem z sypialni i ujrzałem na podłodze zakrwawione zwłoki kurczaka, a pod nimi na podłodze dziwny rysunek. Uspokoiłem roztrzęsioną dziewczynę i sprzątnąłem drobiowe zwłoki. Ktoś wrzucił przez okno kopertę – w środku był liścik od Mosleya i klucz do jego gabinetu. Mosley napisał, że postanawia zająć się tą sprawą na własną rękę, bo wszystko wokół jest infiltrowane. W jego szufladzie mam ponoć znaleźć coś przydatnego. Na razie zająłem się prasą – wg horoskopu albo dziś zginę, albo moje życie zmieni się nie do poznania. Cóż, w końcu dziś jest Wigilia Św. Jana.

Na posterunku nie chcieli mnie wpuścić, poza tym wszyscy głodowali, bo dokądś wyniósł się uliczny sprzedawca bułeczek. Odnalazłem go w Parku i skłoniłem do powrotu pod posterunek. Dopiero wtedy, gdy nikt nie patrzył, mogłem dostać się do biura Mosleya i wydobyć z szuflady kieszonkowy sprzęt śledzący – odbiornik i dwa nadajniki. Postanowiłem i ja wziąć się za to poważnie. Książka na drugi plan, na razie wyjaśnię te sprawę.

Pojechałem do Muzeum i zamontowałem jeden z nadajników w małej trumience. Następnie wróciłem do domu i poprosiłem Grace o namalowanie mi na piersi pseudo-tatuażu według rysunku znalezionego na Crashu. Wykręciłem się, że idę na bal przebierańców, przecież nie będzie o mnie zazdrosna. Odwiedziłem grób Laveau na cmentarzu – była nowa wiadomość. Odcyfrowałem ją używając tłumaczenia Moonbeam, odczytałem: „DJ uważaj na GK ale nie skrzywdź". Zmazałem wiadomość i napisałem odłamkiem cegły: „DJ bring sekey madoule". Teraz zrobię wszystkich w konia – pomyślałem, i udałem się do Parku, gdzie patrząc w księgę Rada Drums wybębniłem wiadomość „Call Conclave. Tonight. Swamp".

Ostrożnie podjechałem pod Park Św. Jana i uruchomiłem odbiornik. Idąc przez

SIERRA'93
PC VGA, CD, SB, GUS
PC CD 12
PRZYGODOWA
95% 100% SUPER 100%

GABRIEL KNIGHT cz. 2
SINS OF THE FATHERS

zarośla za wskazaniami radaru dotarłem do skraju oświetlonej blaskiem ogniska polany. Odważnie zrzuciłem ubranie i przywdziałem maskę krokodyla. Powitał mnie Brat Orzeł, przebrany DJ. Na jego pytania odpowiedziałem wg notatek Hartrigde'a: Damballah oraz Ogoun Badagris i obrządek się rozpoczął.

Nie będę tego opisywał, uległem narkotycznym dymom i tańczyłem wraz z opętanymi wyznawcami kultu Voo-Doo. Rozpoznałem rekwizyty z moich snów i moje koszmary teraz spotkałem na jawie. Mistrzyni Ceremonii poznała mnie i ja poznałem ją. To Malia Gedde. Jej niezrozumiała furia obróciła się przeciw mnie i Malia rzuciła się na mnie z uniesionym sztyletem. Krzyczała o łowcy czarownic, o talizmanie, o naszyjniku. Nieprzytomnie uciekałem i bez czucia padłem w krzaki, z których wyciągnęła mnie nierozpoznana dłoń, ale ja już tego nie czułem.



Obudziłem się we własnym łóżku i byłem w tragicznym stanie. Okazało się, że wydarzenia poprzedniej nocy rozegrały się naprawdę, a uratowała mnie niezastąpiona Grace, która po prostu śledziła mnie przez cały wczorajszy wieczór. Ledwo doszedłem do siebie. Natychmiast zadzwoniłem do Wolfganga i wypytałem go o Tetelo. Dowiedziałem się wiele o prawdziwych korzeniach Voo-Doo, o Afryce, o mym pradziadzie – łowcy czarownic.

Na cmentarzu zauważyłem uchylone drzwi katakumby Gedde. Wewnątrz poświeciłem latarką i otworzyłem środkową szufladę – wielkie nieba, w środku był martwy Mosley! Latarka upadła mi na ziemię, przewróciłem się. Zajrzałem jeszcze raz do szuflady, lecz był tam tylko portfel. Natychmiast wróciłem do domu, zadzwoniłem do biura podróży i zamówiłem bilet do Niemiec, korzystając z karty kredytowej Mosleya.

Samolot w kilka godzin przewiózł mnie za ocean. Wolfganga nie było, więc zwiedziłem zamek Schlossritter, zwracając szczególną uwagę na malunki w kaplicy i wiersz nad dziwnymi drzwiami na piętrze. Porozmawiałem o tym ze służącą Gerdą, która wprowadziła mnie w ceremonię inicjacji – musi ją przejść każdy z rodu Ritterów by zostać Schattenjägerem. Udałem się na piętro, otworzyłem okno i umyłem twarz i ręce w śniegu. Nożyczkami z komody obciąłem włosy, wziąłem też miskę oraz pergamin z szafki. Zszedłem na dół zabierając z półki ostry sztylet oraz solniczkę z ziemi. W kaplicy postawiłem na ołtarzu miskę, nasypałem soli i zraniłem się sztyletem. Krew pociekła do miski a ja klęknąłem i odczytałem treść pergaminu. Co to za głuchy pomruk? Weszła Gerda, przeprosiła za hałasowanie odkurzaczem i wysłała mnie do łóżka.

Miałem rycerskie sny – rozmawiałem ze smokiem, który ział na mnie ogniem, wypalając grzechy mych dziadów. Przebiłem go mieczem i zdechł. W jego sercu był złoty klucz. Zostałem Schattenjägerem – Łowcą Cieni.



Pierwszy raz obudziłem się wypoczęty i świeży. Na skrzyni obok łóżka leżał złoty klucz, który pasował do inkrustowanych drzwi. Znalazłem się w bibliotece. Po paru godzinach czytania kryminałów zacząłem skupiać się na interesującym mnie temacie. Najpierw „People's Republic" ze środkowego regału na tylnej ścianie. Potem „The Primal Ones" z prawego regału. Następnie „Ancient Roots of Africa" z regału na lewej ścianie, „Sun Worshippers" z lewego regału na tylnej ścianie i „Ancients Digs of Africa" z dolnej półki prawego regału. Uff, na koniec znalazłem kompendium wiedzy – „Snake Mound Book". Trop prowadzi do Afryki, tam mogę znaleźć klucz do mojej zagadki.

Pokazałem Gerdzie książkę i poprosiłem o zamówienie samolotu do Afryki, oczywiście z obciążeniem karty kredytowej Mosleya. Lot trwał całą noc.

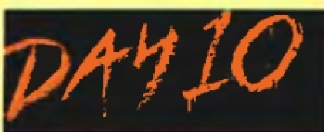


Jeep podwiózł mnie do ogromnego tajemniczego kręgu, który był zwany przez Hartridge'a „kołem w kole". Zewnętrzny korytarz jest zbudowany z dwunastu pomieszczeń połączonych w koło. Najpierw pozbierałem płytki z rysunkami węży i odnalazłem różdżkę. Dwie płytki nie dały się zdjąć ze ścian – miały odpowiednio siedem i dwanaście węży. Wydedukowałem, że każde z pomieszczeń ma swój numer w porządku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Poumieszczałem odpowiednie płytki na ścianach w pomieszczeniach i zacząłem próbować użyć różdżki. Udało się w pomieszczeniu nr 3 – ziemia zatrzęsła się i zmartwychwstały szkielety.

Zacząłem uciekać w górę i w górę, w szóstym pomieszczeniu próbowali mnie osaczyć, ale złapałem się liny. Znów mnie okrążyli, ale wnet zmaterializował się wuj Wolfgang i odwrócił uwagę szkieletów. Różdżką otworzyłem drzwi i razem z wujem znaleźliśmy się w korytarzu prowadzącym prawdopodobnie do wewnętrznego kręgu.

Znaleźliśmy dziwną studnię z kamienną pokrywą. Wuj z rzeźbionych ścian cembrowiny odczytał historię pewnego podróżnika, który odkrył wewnętrzny krąg. Zdjąłem ze ściany dwa pręty i umocowaliśmy je w pokrywie. Ale ta ani drgnęła. Zapis miał coś o świeżym sercu – może w klatce piersiowej martwego Szkieleta jest coś, co pomoże nam otworzyć studnię. Przystąpiłem do ciała z obnażonym sztyletem i rozpłatałem je. Krew obryzgała mi twarz i w tej chwili usłyszałem krzyk wuja. Zerwałem się, ale znalazłem tylko jego martwe ciało. Serce wuja leżało w centrum pokrywy... Z rozdzierającym bólem odsunąłem pokrywę i wydobyłem ze studni talizman – talizman łowców czarownic, taki sam jak w moich snach...

Samolot wylądował na lotnisku późnym wieczorem. Dotarłem do domu i położyłem się spać.



Obudziłem się pełen złych przeczuć. Nie ma świeżej kawy, nie ma gazety, na biurku list. Grace została porwana! Na dodatek z mojej sypialni wynurzył się Mosley. Przecież on nie żyje! Mosley na szczęście okazał się zupełnie żywy, wytłumaczył że wtedy w grobowcu udawał trupa. Pogadaliśmy o Grace i o tajnej świątyni VooDoo. Razem opracowaliśmy plan – ja dostanę się do świątyni, a Mosley będzie mnie ubezpieczał.

Udałem się do katedry i wszedłem do prawego konfesjonału. W tylnej ścianie była dziura – użyłem różdżki i zjechałem jak windą parę pięter niżej. Zostawiłem różdżkę i nadajnik pod ławką, żeby Mosley mógł tu za mną trafić.

Wkroczyłem do świątyni – była ona nowoczesną kopią „koła w kole". Nad każdym pomieszczeniem świeciła lampka z numerem pokoju. Z siódemki zabrałem dwie skóry i dwie maski, zaś z czwórki książkę. W książce były potrzebne mi kody w języku bębnów. W dwójce modlił się DJ, a na ścianie wisiała karta kodowa. Udałem się do centralnej komnaty kręgu i wybębniłem „Summon Brother Eagle". Po chwili usłyszałem, że ktoś się zbliża. Drugim wyjściem popędziłem do dwójki i błyskawicznie zwinąłem ze ściany kartę. Dała mi ona wejście do jedynki (pełne kieszenie pieniędzy), jedenastki (horror!) i ósemki, gdzie znalazłem zamroczoną Grace. Za chwilę dołączył też Mosley. Obudziłem Grace talizmanem i razem z detektywem przebraliśmy się w maski. W samą porę, bowiem wkroczył DJ i zabrał nas na ceremonię.

Grace miała zostać poświęcona bogini Tetelo. Gdy tylko Malia-kapłanka podeszła do leżącej Grace, ogłuszyłem kapłankę mocą talizmanu. Mosley strzelił do Dr. Johna i jego krew obficie zrosiła ołtarz. Ofiara została spełniona. Górna część ołtarza otworzyła się ukazując statuetkę. Zrobiło się małe zamieszanie, rzuciłem talizman Mosleyowi i ten wyprowadził Grace z komnaty. Kapłanka kazała mi uklęknąć – uczyniłem to, ale pochwyciłem statuetkę i rozbiłem ją o podłogę. Ziemia rozstąpiła się, a Malia zawisła na krawędzi tuż nad bulgocącą lawą przepaścią. Nie zdradziłem jej. Nie jestem łowcą czarownic. Próbowałem jej pomóc. Prawie ją miałem. Jej ręka puściła się mojej i Malia poleciała w przepaść.

Mogłem ją zepchnąć, wtedy na pewno zginęłaby w płomieniach. Ale wiedziałem, że pociągnęłaby mnie za sobą. Poza tym grzechy moich przodków nie byłyby zmazane.

Mar†inez

Po drodze nieco rzucało...

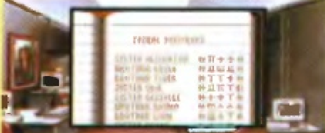




wpadłem jeszcze do antykwariatu po jakiś przeprosinowy drobiazg...



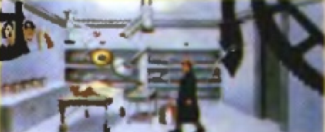
podzwoniłem po znajomych i okazało się, że dziś jest bal przebierańców w CriCoLandzie.

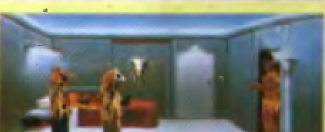


Już od drzwi zanosiło się na jaja...



odchodziły modły o koncesję...





potem spotkałem kilku kolesi z redakcji Secret Service... ale dopiero ci z KGB zrobili prawdziwą zadymę!



To była impreza! Daliśmy taką bańkę, że całą niedzielę leżeliśmy kółeczkami do góry, jedynie Wołodii odbijało się ołowiem.





Kochanie, strasznie się rozgadałem, nie pamiętasz o czym była ta gra, do której miałem im napisać opis? – co?!? to była strategia!!!

FURY OF THE FURRIES

Futrzaki to nieprawdopodobna plaga. Cztery urwipołcie, a potrafią narozrabiać gorzej niż torba Lemingów. Cwane, tak zmieniają się kolorami, że nawet nie próbuj ich złapać.

JAK TO BYŁO?

Niepokojące meldunki nadchodziły [illegible]ej planety futrzaków. Według [illegible] niepewnych opowieści, wła[illegible] planecie tej przejął mag, który [illegible] dotychczasowego monarchę, Futrzaka Złocistego. Mag z królewskiej ambony oświadczył wszem i wobec włochatemu narodowi, iż to on przejmuje teraz panowanie.

Centralna planeta futrzaków nie była [illegible]amotna, w galaktyce rozsiane były [illegible]nie owłosionych braci. Władcy tych [illegible]araz po otrzymaniu informacji ogł[illegible] wyznaczają nagrodę dla śmia[illegible]óry zdoła pokonać okrutnego [illegible]bezw[illegible]nego w swych imperia[illegible]ycznych zamiarach samozwańca. Natychmiast po tej informacji zgłosiła się czterosobowa ekipa kosmicznych futrzaków z własnym statkiem. W swych żądaniach proponowali zwrot kosztów delegacji, a także pokrycie wszelkich wydatków reprezentacyjnych związanych z wyprawą (pranie owłosienia).

Futrzaki wystartowały w stronę nowej siedziby maga. Minęło kilkadziesiąt godzin lotu zanim kolesie dotarli do celu, wystarczyło jeszcze przejść przez atmosferę i poszukać dogodnego miejsca do lądowania. To pierwsze nie okazało się łatwe, gdyż osłony nie wytrzymały testu. Uszkodzony został automatyczny pilot, silnik i podwozie, to wystarczyło aby udaremnić normalne lądowanie. Wszyscy pasażerowie wehikułu zapięli pasy i poczęli się modlić. Pojazd z nieubłaganą szybkością zbliżał się ku powierzchni planety, zaś po chwili doszło do kraksy.

Upłynęło kilka minut zanim futrzaki pozbierały się do kupy, upewniając się, że mowy nie ma o ponownym starcie. Wiedzieli jedno – muszą wykonać zadaną im misję, albo umrą tu pod panowaniem czarnoksiężnika, który wiedział już o ich przybyciu dzięki swej magicznej kuli. Był jednak przekonany, że wysłannicy nie dotrą do niego, gdyż droga dzieląca ich od niego jest zbyt trudna do pokonania. Szalone futrzaki znalazły jednak w swojej grupie śmiałka, który był na tyle głupi aby podjąć zadanie – został po prostu wykorzystany przez kolegów. Śmiałek ruszył samotnie przez pustynię, aby już po chwili spotkać pierwsze przeszkody. Jedyne co mogło ułatwić mu podróż to jego jasność umysłu oraz osobista metamorfoza, którą został obdarzony w dzieciństwie (wpadł do garnka), tak jak każdy porządny futrzak.

WKURZONY SIERŚCIUCH

FURY OF THE FURRIES, czyli „furia futrzaków" zwraca na siebie uwagę oryginalnością i doskonałymi pomysłami. Wcielasz się w kudłatego śmiałka, który ma za zadanie dotrzeć do maga i obalić go, jednocześnie uwalniając uwięzionego monarchę. Do pokonania masz kilka krain – pustynię, lagunę, las, piramidę, góry, fabrykę, wioskę i zamek. Na końcu stoi wielka pralka, która służy naszemu wrogowi do panowania nad światem. Nie wiadomo jeszcze jak się to odbywa, ale trzeba ją na pewno unieruchomić.

Każda kraina (czyli level) podzielona jest na dziesięć etapów. Jak nietrudno policzyć, gra ma 91 etapów, które charakteryzuje specyficzna grafika, fabuła i sposób ich pokonywania. Nasz zawodnik posiadać będzie nie jedno wcielenie, dzięki swojej metamorfozie będzie mógł zamieniać się w cztery postacie.

Żółty – ma specyficzną możliwość strzelania ogniem, dzięki niej będzie mógł unicestwiać wszystko co się rusza i przeszkadza.

Czerwony – dziwny gość mogący przegryzać bardziej zwietrzałe głazy lub kruszyć je piąchą.

Zielony – posługiwanie się tą postacią musisz opanować do perfekcji, gdyż będziesz spędzać w jej skórze najwięcej czasu. Zaletą zielonego futrzaka jest lina, którą da się przyczepić do wszystkiego co emuluje sufit. Postać przypomina Indianę Jonesa z jego nieodłącznym batem. Nasz owłosiony przyjaciel dzięki swojej linie może także odsuwać co bardziej poluzowane kamienie. Ta czynność pozwoli ci przejść niejeden level i dostać się do wielu bonusów.

Niebieski – mówiąc inaczej, pletwonurek. Może on poruszać się pod powierzchnią wody. Do jego zalet należy także zaliczyć szybkostrzelne płuca, przy pomocy których ustrzeli sobie niejedną rybkę, używając swoich śmiertelnych bąbelków.

Te cztery wcielenia naszej owłosionej kuli oraz ich możliwości mają pozwolić na ukończenie tej gry. Czy jednak będzie to łatwe? Gra poza aspektem zręcznościowym posiada także kilka walorów umysłowo-edukacyjnych, podobnie jak np. LOST VIKINGS. Pokonanie leveli już od poziomu laguny wymaga od przeciętnego gracza poza użyciem swojej małpiej zręczności, posłużenia się swoim umysłem. Nie zawsze dostępne są wszystkie wcielenia, w trakcie przechodzenia danego etapu można nawet kilka razy zmieniać garnitur przebrań.

W kilku levelach przydadzą się informacje o zachowaniu cieczy (prawo Archimedesa). Spokojnie, bez paniki, bo chyba widzę twarze powykrzywiane na samą myśl o jakichś wątkach naukowych w tak doskonałej grze zręcznościowej. Powiedzmy sobie szczerze – autorzy gry zadbali o to, aby nie była to czysta zręcznościówka, która znudzi się po kilkunastu razach. Dorzucając do programu zagadki do rozwiązania podwyższyli tylko jego atrakcyjność, przez co stał się on jedną z najlepszych gier zręcznościowych napisanych na Amigę.

Stan gry zapisywany jest po przejściu pięciu kolejnych leveli danego etapu – muszę przyznać, iż ten sposób rozpoczynania gry następnego dnia jest bardziej wygodny od kodów.

G 1200



Teren wyładowywania furii, PC – Amiga

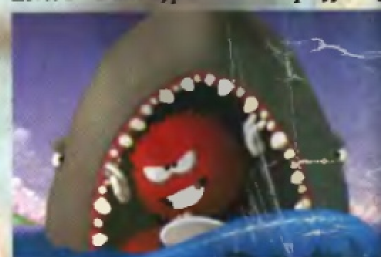




Futrzaki to takie małe komputerowe Fraglesy. Równie zmyślne jak Creatury i równie łatwośmiertne jak Lemmingi.



Level 1 – Dune 2, polowanie na przyprawę.



Level 2 – Szczęki.



Level 3 – Tarzan w Puszczy Piskiej.



Level 4 – Indiana Jones 4.



Level 5 – Live and Let Die.



Bonus Level – Królowa Bona.

KALISTO'93
1 MB AMIGA
PC VGA, SB, GUS
PC 2 AMIGA 5
LOGICZNO ZRĘCZNOŚCIOWA
90% Grafika | 90% Dźwięk | 100% Miodność SUPER

